#296 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

33 PAGINA'S E3! NIEUWS, BULLSHIT, ACHTER DE SCHERMEN EN HÉÉL VEEL GAMES!

EXTRA DIK ZOMERNUMMER!

MARVEL

SPIDER-MAN

DE ENIGE ECHTE EN ONMISBARE RETROGAMING GUIDE: WIJ HEBBEN 'M! • CASHEN GEBLAZEN VOOR FORTNITE- EN PUBG-PRO'S • REVIEW MARIO TENNIS ACES: LOMPE LOL EN VUILE VERNEDERINGEN • POLITIEK IN GAMES: WAAR BEMOEIEN DIE DEVELOPERS ZICH MEE?!

WWW.PU.NL
AUG-SEPT 2018
BP € 8,95





25 AUG 2018

STRANDFESTIVAL Zand

ALMERE STRAND



GUUS MEEUWIS
BLØF ANOUK
CHEF'SPECIAL
NIELSON
TYPHOON
LIL KLEINE
COEN & SANDER
LUCAS & STEVE
EN VELE ANDEREN

STRANDFESTIVALZAND.NL

KAARTEN VANAF € 34,50







STRANDFESTIVAL ZAND: DE BESTE ARTIESTEN VAN NEDERLANDSE BODEM

Strandfestival ZAND zorgt al tien jaar voor een onvergetelijke dag met de beste artiesten van Nederlandse bodem live op het strand van Almere.

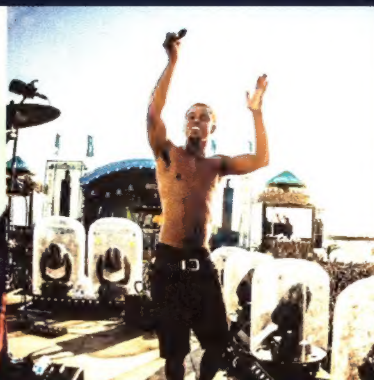
Ook dit jaar is er weer een prachtige, gevarieerde line-up met onder andere Guus Meeuwis, Bløf, Anouk, Typhoon, Chef'Special, Lil Kleine, Coen & Sander en Nielson.

Op zaterdag 25 augustus 2018 vindt de 11e editie plaats van het festival. Kaarten zijn verkrijgbaar via de website.









GUUS MEEUWIS

De onbetwiste koning van Strandfestival ZAND! Guus Meeuwis trad maar liefst acht keer op in de afgelopen tien edities en staat deze zomer weer op het hoofdpodium.

BLØF

Het klein dorpje Zoutelande zal nooit meer hetzelfde zijn dankzij de heren van Bløf. De Zeeuwse band scoorde dé megahit van 2018.

ANOUK

De 'Queen van de Nederlandse rockmuziek' staat twintig (!) jaar na haar doorbaak nog steeds aan de muzikale top, met een palmares die inmiddels even indrukwekkend is als haar stem.

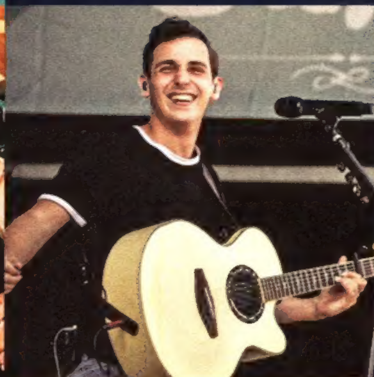
TYPHOON

Typhoon is naast rapper ook professioneel podiumafbreker. Met zijn aanstekelijke optimisme, tomeloze energie en indrukwekkende springkunsten maakt hij van al zijn shows een geweldig feest.









CHEF'SPECIAL

Vorig jaar de achterwaartse saltoduik in het podiumzwembad van zanger Joshua Nolet gemist? Dit jaar is de vrolijke band terug!

LIL KLEINE

Lil Kleine geeft dit jaar zijn eerste solo optreden op Strandfestival ZAND. Eerder stond deze alleskunner al met Ronnie Flex (2016) op het podium.

COEN & SANDER

Net als vorig jaar zullen deze radiohelden (én professioneel feest duo) de mainstage van ZAND afsluiten met een doldwaze show!

NIELSON

Deze zomer staat de sympathieke zanger voor de derde keer op Strandfestival ZAND en laat hij het hele strand weer dansen op zijn aanstekelijke nummers!



IT'S ALL IN THE GAME



"Kijk, een bever!" Dat is wat ik riep vlak voordat ik dit harige bruine beest vol voor de heupen reed. Ik was in de volle overtuiging dat we hier dus naar een bever kijken, maar een oplettende Dennis Mons de Wonderspons wist me te vertellen dat dit toch echt een beer is. Een grizzlybeer, welteverstaan. Zo zie je maar: games zijn zeer zeker educatief verantwoord.



Battlefield V samenvatten in één screenshot is onmogelijk. Daarvoor gebeurt er gewoon te veel om je heen – van granaten die vanuit elke windrichting op je bakkes gesmeten worden tot de Spitfire die zo laag over je heen scheert dat je plots doof bent terwijl je door een sniper wordt belaagd en zes medesoldaten om je heen aan het doodbloeden zijn en vol hoop naar je schreeuwen of je ze een shot adrenaline kunt toedienen. Daarom hierbij een beeld uit de gesloten alpha van het moment dat je effe 10 seconden rust kan pakken tot je jezelf weer vol overtuiging in de chaos stort.



Pag. 020



Pag. 030



Pag. 032


Pag. 080


Pag. 086

COVERVIEW

012 MARVEL'S SPIDER-MAN PS4 / XBOX ONE / PC



020 OPENING
022 PU IN LA: ACHTER DE SCHERMEN
028 E3 SHORTS: KORT NIEUWS
030 SHOWSTOPPERS
034 E3-TREND: SAMURAI-GAMES
036 D'AAAAW, LIEV ... - SCHATTIGE GAMES
038 TERUG VAN NOOIT WEGGEWEEST: ZOMBIES!
040 DE BESTE GAMES VOLGENS DE E3-CREW
042 COMING SOON
044 E3 VOLGENS DE BANKZITTERS

SPECIAAL

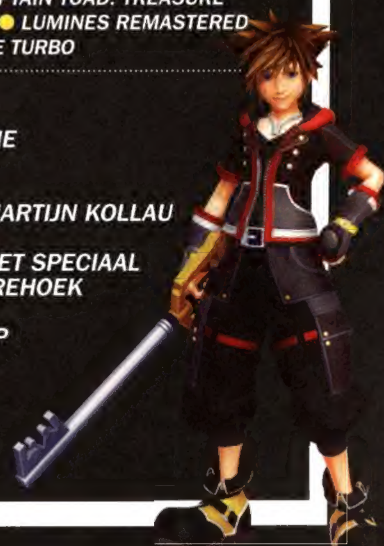
048 Samuel duikt voor PUretro in de roemruchte geschiedenis van Capcom.
052 Jurjen heeft een uitgebreide Retrogaming Guide voor jullie samengesteld.
056 Samuel gaat in op het fenomeen politiek in de gamewereld. Wat schort eraan?
058 Jurjen gaat op zoek naar Het verhaal achter ... Demon's Souls.
060 Foei, JJ! Dark Souls nooit gespeeld? Tijd om je te revancheren!
062 Met F1 2018 op komst duikt Graddus in de wereld van de Formule 1-games.
064 Een ode van Samuel aan de enige echte Xbox-mascotte: Master Chief.
066 Geld verdienen met PUBG of Fortnite? JJ spreekt twee professionals.
068 Wacht, Samuel eindelijk volwassen?! O, hij heeft het over gamepersonages ...
070 Graddus laat zien wie de baas is en showt zijn enorme ... hoeveelheid game-trophy's.
072 Een gamemonument voor Metroid Prime? Dat moet Jurjen wel zijn!
074 Ons Oranje moest dit WK verstek laten gaan. Graddus geeft ze digitaal een tweede kans.

REVIEWS

080 MARIO TENNIS ACES SWITCH
084 CAPTAIN SPIRIT PS4 / XBOX ONE / PC
085 ONRUSH PS4 / XBOX ONE
086 THE CREW 2 PS4 / XBOX ONE / PC
088 OCTOPATH TRAVELER SWITCH
090 OOK GESPEELD
SHAQ FU ● PODE ● IKARUGA ● MOTOGP 18 ● LEGO THE INCREDIBLES ● CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER ● AWKWARD ● LUMINES REMASTERED ● GOLD AWARD HORIZON CHASE TURBO

VAST

004 IT'S ALL IN THE GAME
006 DE REDACTIE
008 OPUNIE
019 DE KULUM VAN ... MARTIJN KOLLAU
046 YO!POST!
047 VANAF NU WORDT HET SPECIAAL
076 FLORIANS HARDWAREHOEK
077 VR VIEW
078 BOARD VOOR JE KOP
079 GAMEN MET ED
094 ESPORTS UPDATE
095 QUIZT JE DAT?
096 SMORGASBORD
098 FRAMEDROP!



COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTIE *Martin Verschoor en Wouter Brugge*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol, José Pauty*
REDACTIE *Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGERS *Raymond Ullers, Marcel Ott* • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

PU'S EERSTE ZOMERNUMMER SINDS EEN DECENNIUM!





Het zesjarenplan leidend naar m'n eerste PU-voorwoord, chronologisch en in bulletpoints:
• 2012: Maarten was hoofdredacteur, maar na het vertrek van Jeroen kon hij mijn hulp wel gebruiken. Dat markeerde de laatste keer dat ik een review moest tikken van een game die me niet interesseerde. GNA-GNA-GNA!
• 2013: Tjeerd en ik schakelden Jan in als hoofdredacteur. Er zaten echter draadjes aan z'n handen en die had ik stevig vast. Ja, als een soort puppetmaster, inderdaad. WOEHAHAHAHAAA!
• 2016: Jan ging weg, Martin trad naar voren als nieuwe blad-chief. Ik leerde hem de ins & outs van het blaadjes maken en trok me daarna terug de bosjes in, turend ... SOON!
• 2018: PU gaat weer terug naar elf nummers per jaar, en wie vraag je dan om het eerste, extra dikke zomernummer sinds een decennium in elkaar te zetten? Yup, die gast die in de bosjes zit te wachten ... TADAAA! Mijn tijd is gekomen, bitches! Aanschouw mijn redactioneel en sidder! ● *Wouter*

[Mooi verhaal, maar Martin was een maand op vakantie en er was echt niemand anders dan Wouter die z'n werk over kon nemen. Geloof me, we hebben hard gezocht. Dit voorwoord was zoals hij het aanleverde trouwens ongeveer 600 woorden te lang – Ed.]

Ondertussen...

Florian



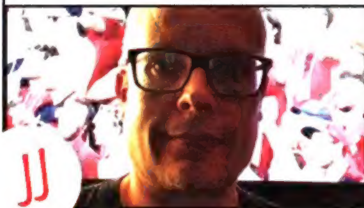
Keek deze maand ...

... alweer uit naar de E3 van 2019! Het was weer een megavet event, dat volgend jaar natuurlijk weer niet te missen is. Next-gen consoles volgend jaar, please!

JJ

Bekeek deze maand ...

... het WK en kwam tot de conclusie dat Oranje niet had misstaan in dit hele circus. Ze spelen immers net zo kut als al die andere teams in Rusland.



Dennis



Stal deze maand ...

... een lifesize-versie van de vuige teddybeer Ted, die compleet verwaarloosd werd en boven op de PU-archiefkast zat weg te kwijnen. Ik ga die beer eens échte liefde geven!

Graddus



Ging deze maand ...

... op de foto met meneer de Beer. Wat een eer! Zulke momenten zorgen ervoor dat ik mezelf relativeer. Nu zijn mijn rijmwoorden op; ik weet het niet meer. Tot de volgende keer dan maar weer!

Eelko



Kon deze maand ...

... de zombies niet van zich afslaan. Het stikte in LA van die hersenvreters, maar er zat er eentje tussen waar ik mijn ogen niet van af kon houden! ❤

Samuel

Speelde deze maand ...

... Super Smash Bros. Ultimate OP EEN BIOSCOOPSCHERM! Ik kan vredig sterven. Doei.



Ed



Was deze maand ...

... twee weken 'on tour' in Andalusië. Autootje gehuurd en genieten van prachtige steden als Granada, Sevilla, Malaga, Ronda en Cordoba ... en heeeel veeel tapas!

Jurjen



Wilde deze maand ...

... op de foto met een Pokémon Ball (die voor Pokémon Let's Go), maar dat was nadrukkelijk verboden, zei de medewerker van het post E3-event in Utrecht. Dus dan maar met een vliegtuigje.

Simon



Verhuisde deze maand ...

... en het was een dubbele verhuizing, en daar is eigenlijk alles klote aan. Dus die ene dag dat ik niet tot aan m'n oksels in de ellende stond, ging ik niet gamen, maar zwemmen met m'n grote kleine vriend.

Martin

Zocht deze maand ...

... een nieuwe gezinsauto. Jammer genoeg had deze wat weinig kofferbakruimte.



Tjeerd



Beleefde deze maand ...

... als nogal hectisch, dus om de druk wat van de ketel te halen, was ik vaak op het strand te vinden. Als ik tenminste geen Fortnite aan het spelen was, want oh, wat ben ik hooked!

Wouter



Was deze maand ...

... Router-Man. Doe jezelf een plezier en check dat filmpje op PU.nl, dat in de comments (zeker niet onterecht) 'PU Fury' wordt genoemd.

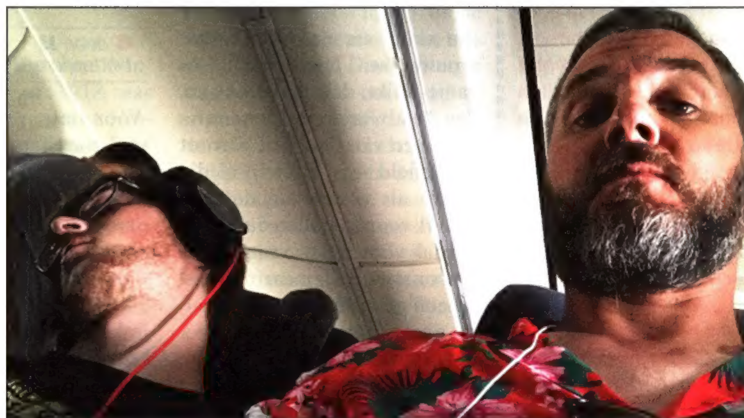
Wordt vervolgd ...

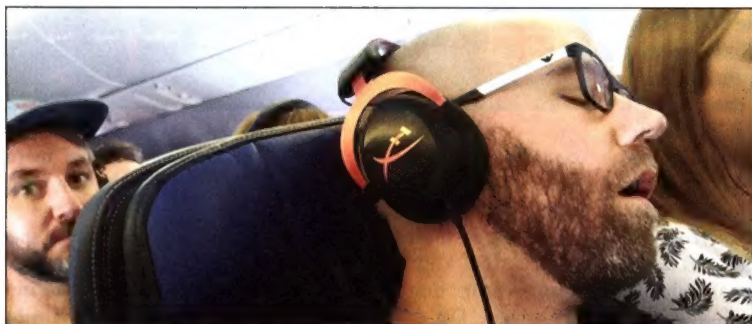
LEKKER SLAPEN



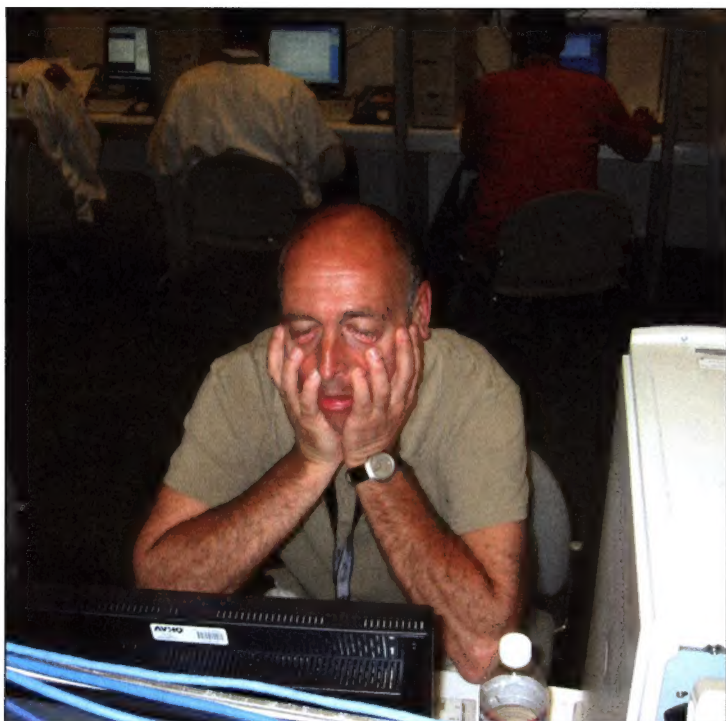


Zeker, een weekje E3 is hartstikke tof enzo, maar vergeet niet dat zo'n reisje naar de andere kant van de wereld, de lange dagen die je daar maakt en het gezelschap van acht eigenwijze klojo's je niet in de kouwe kleren gaan zitten. Het is een heuse slijtageslag, en de resultaten daarvan waren vooral duidelijk in het vliegtuig naar huis.





UIT DEN OUDEN DOOSCH

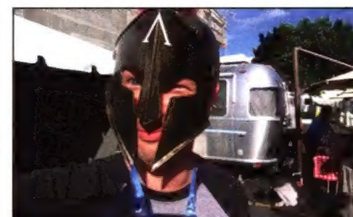


Als ouwe rot weet je natuurlijk wanneer je je vakanties moet plannen, dus was ik in juni effe drie weken pleite. Inderdaad, precies tijdens de productie van dit E3-nummer. Want dat het tijdens en vlak na de E3 een gekkenhuis is voor de PU-redacteuren, hoef je mij echt niet te vertellen, getuige ook deze foto van 14(!) jaar geleden, toen ik het in het perscentrum van de grootste gamebeurs ter wereld even niet meer zag zitten ... Dus mocht dit extra dikke nummer toch nog tof zijn geworden, dan gaan wat mij betreft vooral heel veel creds naar Eelko!
ED

OOK MAAR GEWOON MENSEN

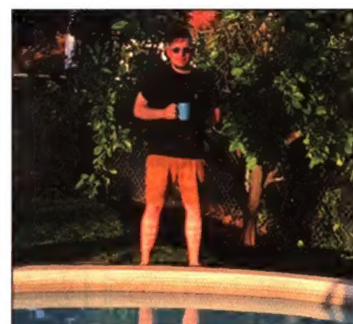
Kijk, gameredacteuren zijn vaak met hun bakkes op het internet te zien en heel wat mensen kennen ze bij naam (nee, we nemen het woord 'beroemd' niet in de mond). Dat neemt niet weg dat het verder ook maar gewoon mensen zijn die het grootste deel van hun leven doodgewone dingen doen – zelfs tijdens hun verblijf in Los Angeles. Zo deed Wouter gewoon boodschappen(!), las Dennis gewoon de krant, dronk Lucas gewoon koffie bij het zwembad, at Eelko gewoon twee hamburgers bij het ontbijt en droeg Florian gewoon een Spartaans masker. Zie je nou wel? Hartstikke gewone mensen.











Power Spy

● De E3 is de Powerspy dit jaar niet in de kouwe kleren gaan zitten. Het heeft 'm minstens zes nachten naar het plafond staren gekost om over die akelige jetlag heen te komen.

● En zo'n plafond, dat wordt er met al dat gestaar echt niet mooier op. Wit is namelijk wit en dat blijft ook wit - maakt niet uit hoelang je ernaar blijft koekeloeren.

● Maar niemand had het zo zwaar als Dennis. Die gast had twee weken na LA nog wallen als vuilniszakken onder z'n doppen hangen.

● Als je goed keek, dan zag je gewoon 'kill me' in z'n bloeddoorlopen ogen staan.

● Dat heeft de Powerspy niet gedaan, daarvoor is Dennis net even te lief.

● Zo, dat werd snel duister. Misschien is de Powerspy besmet door Wouters zomerdepressie.

● Ja, inderdaad: normale mensen krijgen een dip tijdens de winter, maar Wouter wordt juist down van zwetend in z'n bed liggen.

● En van jeukjes. De man heeft een diepe hekel aan zomerjeukjes.

● Wat dat precies is, dat durft de Powerspy niet echt te vragen. Het schijnt namelijk dat muggen hem niet steken omdat z'n bloed 'een risicofactor' is. Wegens dingen die in z'n bloedstroom zitten en die daar niet thuishoren. Dus muggenbulten, die vallen niet onder 'jeukjes'.

● De combinatie van zomerdepressie en jetlag zorgde ervoor dat Wouter wekenlang pas rond het middaguur op de redactie kwam aankakken.

● Niemand durfde er iets over te zeggen. Je riskeerde al een flying knee in je bakkes als je hem alleen maar aankeek.

● Ondertussen heeft Tjeerd het pas echt moeilijk. De man is regelmatig in het ziekenhuis te vinden en als je weet wat ervoor nodig is om een Friese Viking in het ziekenhuis te krijgen ... »

OPUNIE

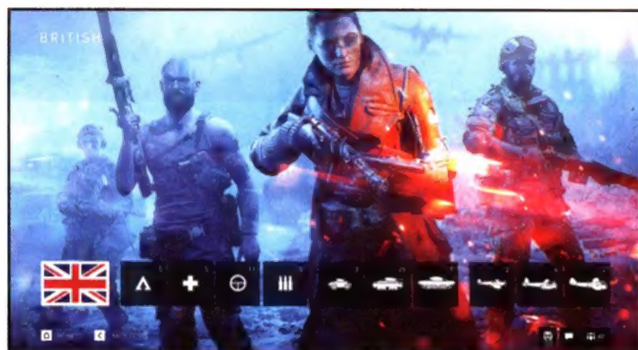
EMANCIPATIE IN GAMES VOELT NOG NIET FOR REAL

De afgelopen E3 werd door velen gezien als de E3 waarin het vrouwelijke personage eindelijk geaccepteerd werd als leading character.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

En als je sec naar het aantal vrouwelijke hoofdrollen in games kijkt, dan is dat ook zo. Van Tomb Raider tot Assassin's Creed en van Gears of War tot Battlefield – je kunt in al die games als vrouw aan de slag. Laat ik voorop stellen dat ik helemaal voor meer vrouwelijke personages ben, maar dan wel op een geloofwaardige manier, en niet zoals veel partijen het nu aanpakken. Let me explain, voordat ik weer word weggezet als iets wat ik niet ben ... :)

Voor mij voelde het alsof veel partijen het vrouwelijke personage aan hun spel toevoegden omdat het moest, omdat ze in deze tijdgeest niet anders konden. In hun games was het nu een keuze: speel als man of als vrouw. Echter, je koos geen man of vrouw. Je koos een geraamte met mannelijke krachten waarop je ook een vrouwelijk gezicht en lijf kon plakken. Kijk bijvoorbeeld naar Assassin's Creed, waarin de dame veelal exact dezelfde moves als de man uitvoert. Ik vind dat dus niet echt bewust kiezen voor een vrouwelijk personage. Dit is niet meer dan een makkelijke uitweg zonder enige passie en intentie om je echt in te zetten voor toffe vrouwelijke personages.





Piemel of doos

Want dat is wat ik wil! Ik wil kiezen voor piemel of doos, ik wil gewoon toffe, interessante en unieke karakters hebben! Niemand zeurt over Lara, Eloy of over Ellie. Gewoon omdat het natuurlijke, toffe chicks zijn met een echt eigen verhaal. Daar wil ik er meer van. We leven pas in een echte gelijke gamewereld als het er niet meer toe doet of je met een man of een vrouw speelt. Puur omdat het personage in kwestie gewoon sterk en uniek is.





Met Nintendo Labo hebben we niet zoveel, maar deze Switch is sick!

> "Fair is nu hét uitgangspunt bij EA."



Dus alles wat je hiervoor deed was unfair, beste Patrick Söderlund?



twitter.com/jurjenT

HET ZWIJGEN VAN NINTENDO

Nintendo's aanwezigheid op E3 werd dit jaar gekenmerkt door zaken die níet werden genoemd. Onze ouwe Nintendo-fan Jurjen denkt wel te weten waarom Nintendo zwijgt over bepaalde zaken.

Aaah, Nintendo ... Het blijft een wonderlijk en eigenwijs bedrijf, en dat lieten ze ook tijdens de afgelopen E3 weer merken. Terwijl de andere ontwikkelaars met spectaculaire persconferenties en onthullingen het publiek van hun superioriteit probeerden de overtuigen, legde Nintendo in hun vooraf opgenomen Direct-filmpje vooral de nadruk op de fijnere details van Super Smash Bros Ultimate.



Zoals het feit dat er nu barsten in de helm van Captain Olimar kunnen verschijnen.

Super

Tuurlijk, er waren grotere onthullingen. Het Direct-filmpje begon bijvoorbeeld met Daemon X Machina, een mechgame die na release in 2019 in Nederland waarschijnlijk wel zo'n zes tot tien exemplaren gaat verkopen. De beste onthulling was die van Super Mario Party voor de Switch. Geen voertuigen of andere overbodige gimmicks, maar gewoon goede spelborden en superleuk lijkende, iets forser dan gebruikelijke minigames. Dat mag de naam Super dragen.

Het meest wonderlijke aan de Nintendo-presentatie vond ik echter de zaken die níet werden genoemd of getoond. Laat ik de meest opvallende absenties dan hier maar even bespreken.

Metroid Prime 4

Alright, dat was niet grappig, Nintendo! Tijdens de E3 van 2017 werden titel en logo van Metroid Prime 4 aangekondigd. En dit jaar ... werd de game gewoon doodgezwegen. Geen nieuwtje, geen screenshot, laat staan een teaser-trailer. Helemaal niks! Maar geen vrees, want de game is nog wel gewoon in ontwikkeling hoor, meldde Nintendo na afloop.

Yoshi

Vorig jaar werd een nieuwe Yoshi-game voor de Switch onthuld, inclusief uitgebreide speelbare demo. De game leek zo goed als af en oogde wat mij betreft interessanter dan de Kirby-game die tijdens dezelfde E3 van 2017 werd onthuld en inmiddels al is verschenen. Na afloop van de E3 verklaarde Nintendo dat de game nog steeds in ontwikkeling is, maar is uitgesteld tot 2019. Oké, kan gebeuren. Maar zo wordt 2018 wel een beetje een sober jaar voor Switch-bezitters.

Labo

Een van de belangrijkste Nintendo-releases van 2018 was Labo. Euh, ís Labo, want Nintendo wil de kartonnen toestand na de vrij zachte release verder gaan hypen naarmate we het najaar dichter naderen, om de bouwpakketten bovenaan de verlanglijstjes voor de feestdagen te krijgen. De E3 was een uitgelezen kans geweest om aan te tonen dat Labo niet is mislukt, maar springlevend is – misschien door Toy-Con-pakketten 3 en 4 aan te kondigen. Maar niets van dat.

Meer missers?

Andere ontbrekende dingen? O, die waren er genoeg. Zo werd er niets voor de 3DS getoond (lekker voor het vertrouwen in de toekomst van dat systeem), werd er niets gedaan om ons lekker te maken voor Nintendo's betaalde onlinedienst (terwijl die toch in september van start gaat) en 'vergat' Nintendo ook nog even het feit dat ze tegenwoordig games voor telefoons uitbrengen (terwijl Dragalia Lost en Mario Kart Tour toch echt binnenkort moeten verschijnen).

Moeten we nu concluderen dat er iets mis is bij Nintendo? Nee, dat niet. Want het grappige is: ze hadden waarschijnlijk best een trailer van Metroid Prime 4, wat beelden van de volgende Labo-sets en gameplay van komende 3DS-games (WarioWare Gold, die nieuwe Yo-kai Watch, Luigi's Mansion en Dragon Quest XI) kunnen tonen. En de andere ontbrekende zaken ook wel. Maar het Direct-filmpje was niet bedoeld om de E3 te winnen. En anders dan de andere game-ontwikkelaars, die tijdens de E3 in één keer zo'n beetje alles waar ze mee bezig zijn de zaal in slingeren, kan Nintendo ook gerust wat kaarten op de borst houden om die pas later – via volgende Direct-filmpjes – te openbaren.

Ondoorgrondelijk

De Direct die tijdens de E3 werd getoond, was boven alles een marketingtool om consumenten (via de pers en fans) erop te wijzen dat ze alvast kunnen sparen voor Pokémon Let's Go en Super Smash Bros Ultimate. Dat zijn mainstreamgames die dit jaar nog verschijnen en voor veel spelers goede redenen zullen zijn om een Switch aan te schaffen.

Waarom de Direct dan opende met het superhardcore Daemon X Machina, terwijl die game pas ergens in 2019 verschijnt? Euh... Laten we het er maar op houden dat Nintendo's wegen altijd wel een beetje ondoorgrondelijk zullen blijven.





7 DINGEN DIE WE NIET OP E3 2019 WILLEN TERUG ZIEN

1. De termen 'World Exclusive' of 'World Premiere'!
2. Een EA-bobo of -developer die excuses aanbiedt voor lootboxes!
3. Een Nintendo Direct die voor 80 procent over één game gaat!
4. Alles met de term 'battle royale' erin!
5. Opgeklopte aankondigingen die bestaan uit een logo!
6. Trailers van Death Stranding zonder uitleg!
7. Developers die met hun mobile-fikken aan beroemde franchises zitten!

Power Spy

● De laatste keer dat hij de redactie verliet, zei hij doodleuk met een veel te brede smile: 'Oké, tot volgende week. Of tot mijn begrafenis!'

● Wouter was de enige die nog op de redactie was en moest eerst lachen ... totdat Tjeerd om het hoekje verdween. Dat was vrijdag en toen de rest van de redactie maandag op kantoor arriveerde, lag hij nog in foetushouding in een hoekje te prevelen: 'Niet weggaan, Tjeerd. Alsjeblieft, niet weggaan ...'

● Voor de rest is het een vrolijke boel op de redactie, hoor. Het zonnetje schijnt en er staan vijf ventilatoren en drie airco-units non-stop te brullen, al blazen deze apparaten blijkbaar een of ander geheimzinnig stagiair-virus in het rond.

● Het is een vreemde ziekte waar alleen stagiairs vatbaar voor zijn en de symptomen zijn 'last van de keel', 'persoonlijke problemen', 'stagegesprekken' en 'onwel worden in het openbaar vervoer'.

● Hoofdredacteur Martin weet ze heel mooi samen te vatten: 'Fucking aanstellerij.'

● Tja, PU is een gamemerk, geen humanitaire instelling. Of, zoals Ed weleens wil zeggen: 'Als je elke dag een voetenbad op je stageplek wil, dan moet je maar bij de Libelle gaan zitten, niet hier!'

● Over instellingen gesproken: de situatie rondom Destiny 2 is genoeg om sommige spelers naar het gesticht te sturen. De ene dubieuze beslissing volgt de andere wat betreft deze game! Waarom zijn ze toch zo raar bezig daar bij Bungie?

● Wouter ontdekte tijdens de E3 iets waardoor de boel alleen nog meer vreemder wordt: in een trailer voor de nieuwe uitbreiding van Destiny 2, Forsaken, wordt Cayde-6 (vermoedelijk) doodgeschoten.

● Leuke aandachttrekkerij natuurlijk, maar wat schetste Wouters verbazing: Cayde-6 wordt helemaal niet ingesproken door Nathan Fillion, fan favorite, cultheld en de vaste stem van het personage! »

Power Spy

● Dankzij Wouters scherpe oor voor stemgeluid kon hij met 90% zekerheid zeggen dat Cayde-6 zelfs door Nolan North wordt ingesproken, de man die ook al de stem verving van Peter Dinklage's Ghost in de eerste Destiny!

● Wouter sprak er schande van: 'Schande!' en vroeg de game director van Forsaken wat de deal is. Deze sprak de ontwijkende woorden: 'We are not talking about casting decisions at this time.'

● Nu vraagt Wouter zich af of Cayde-6 niet afgekilled wordt omdat Nathan Fillion z'n stem niet meer wil verlenen aan het personage.

● PUBG Corp., het bedrijf achter PlayerUnknown's Battlegrounds, heeft een rechtszaak tegen Epic Games aangespannen.

● Epic zou volgens PUBG Corp. 'de ervaring nabootsen waar PUBG om bekendstaat'.

● Vage shit dus allemaal, zeker omdat Epic Games en PUBG Corp. allebei (deels) eigendom zijn van hetzelfde Chinese moederbedrijf.

● Als kers op de taart draait PUBG ook nog eens op de Unreal Engine. Drie keer raden welk bedrijf die engine heeft ontwikkeld. Eén hint: het rijmt op 'Blepic Blames'.

● Inmiddels heeft PUBG Corp. de rechtszaak ingetrokken, vermoedelijk omdat het bedrijf aanvoelde dat het afstevende op een epische faal van jewelste.

● Sowieso frappant dat PUBG andere ontwikkelaars beticht van plagiaat, terwijl het zelf allemaal hergebruikte assets van andere games toepast in een game die niet eens draait op een eigen engine.

● PUBG heeft dan ook flink moeten inleveren aan spelersaantallen; 50 procent van de spelers is sinds januari afgestapt van deze battle royaleshooter. Als straks echt niemand het nog speelt, wordt het een soort Battleground met Unknown Players.

● Nu we toch in de battle royale-sferen verkeren: Fortnite heeft na het laten inslaan van

oPUNIE

WAAROM SONY (NOG) GEEN CROSSPLAY TOESTAAT

Tijdens de E3 werd Sony enigszins overvallen door Xbox, dat heel hard riep dat ze de Fortnite-fans graag crossplay tussen Switch, PS4 en Xbox wilden aanbieden, en dat Nintendo geen enkel bezwaar had, maar dat Sony dwarsligt.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

En Sony deed inderdaad niet mee. In een kort en nogal afstandelijk statement meldde het bedrijf dat Fortnite-fans al deel uitmaakten van de grootste crossplay-community, te weten PS4, pc en mobiel. Ze wilden dat niet uitbreiden door daar ook de Xbox en Switch aan toe te voegen. Ook het uitwisselen van accounts staan ze niet toe. Dus als je Fortnite hebt gespeeld op de PS4 en je wil met je verdiende gear doorspelen op de Switch, dan kan dat dus niet. En de hele wereld donderstraalt nu over Sony heen. En hard ook!



Goodwill

In eerste instantie koos ik ook de kant van de gamers. Het is 2018 en crossplay is de toekomst. Bovendien heeft PS4 een giga-voorsprong op de concurrentie en de gamers willen het graag. Dus wat heeft Sony te verliezen? Nou, veel. Héél veel. Want hoe meer ik ging nadenken over deze kwestie, en dan vooral vanuit het perspectief van Sony, hoe beter ik begreep waarom ze hier niet zomaar even hun beleid voor aanpassen.

Allereerst: wat wint Sony ermee? Betere verkoop van nieuwe consoles? Nope, ze zitten al redelijk aan hun top qua verkochte PS4's. Goodwill dan? Dat zal best, maar met goodwill heb ik nog nooit een brood kunnen kopen. Ga je kijken naar wat Sony in dat geval verliest, dan krijg je een heel ander beeld. Xbox heeft nieuwe consumenten nodig, en mensen die al jaren een PS4 hebben en nu iets nieuws willen, zijn een erg fijn doelwit. De Switch is wat dat betreft goed bezig; zo goed zelfs dat sommige mensen momenteel de keuze maken tussen een PS4 of een Switch. Dan de ingame-aankopen. Elk item dat Epic in Fortnite op het PS4-platform verkoopt, levert Sony een bedrag op. Een klein bedrag, maar miljoenen mensen spelen Fortnite op de PS4, en dan wordt dat dus vanzelf een groot bedrag. Dat geld kunnen ze (deels) kwijtraken als je jouw account op elk platform kunt gebruiken.

"We horen het. We kijken veel naar de mogelijkheden. We vinden vast een oplossing die door onze community begrepen en geaccepteerd wordt, zonder daarbij onze business te schaden."



Ooit leek het misschien een goed idee dat de PlayStation – in tegenstelling tot de Switch en Xbox One – géén crossplay voor games als Fortnite, Rocket League en Minecraft ondersteunt. Maar nu de kritiek van spelers aanhoudt en feller wordt, begint Shawn Layden, CEO van Sony Interactive Entertainment America, daar toch voorzichtig op terug te komen.

Valse start

Dan is er de vraag of je als groot bedrijf moet reageren op een plotselinge issue binnen de community. Ik neem aan dat PlayStation een beleid heeft, een meerjarenplan compleet met pr-strategie. Het toestaan van crossplay en het meenemen van accounts zou een breuk met hun beleid betekenen. Als je dat wil aanpassen, moet je daar een verhaal bij hebben, en niet iets vanuit angst veranderen. Kijk naar Xbox, dat vlak na de E3, toen iedereen haatte op de Always Online-optie, die optie er snel weer uithaalde. Wat leverde deze daad op? Nul komma niks. De Xbox One kwam nooit over deze valse start heen.

Timing

Mijn gevoel zegt dat PlayStation niks tegen crossplay heeft en ook niks tegen het uitwisselen van accounts. Maar het moet wel op hun manier gebeuren en binnen hun timing passen. Niet omdat Xbox opeens Robin Hood wil spelen. Let wel: ten tijde van de Xbox 360 wilde PlayStation graag crossplay introduceren, en toen stak Xbox daar een stokje voor. Toegegeven, de omstandigheden waren iets anders (het draaide vooral om veiligheid en toereikende techniek), maar ook toen gold dat Xbox het alleen op hun voorwaarden en op hun moment wilde toestaan. Sony gaat dat nu ook doen, mark my words. Verpakt in een mooi verhaal, met de downloadoptie van PS Now erbij, de aankondiging dat first partytitels ook direct bij launch op PS Now te krijgen zijn. Daar scoren ze mee. Bovendien hebben ze de deur alvast op een kier gezet (zie quote Shawn Layden elder in deze oPUnie). Maar met opeens toegeven aan de boosheid van Fortnite-fans die de game op Switch en PS4 willen spelen, winnen ze niks.

"Singleplayergames zijn niet dood. Verre van dat zelfs."



CEO Take Two Strauss Zelnick breekt lansje voor singleplayergames.

NIEUW, NU MET NOG MEER GEWELD!

Als groot liefhebber van geweld (in games) smulde Jurjen van de trailers van games als The Last of Us Part II, Ghost of Tsushima en Sekiro: Shadows Die Twice. Tegelijkertijd zetten die trailers hem wél aan het denken over de rol van geweld in games.

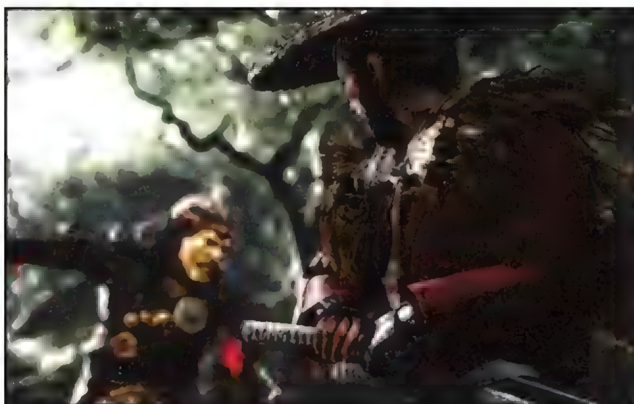
Laat ik er niet omheen draaien: ik ben dol op extreem geweld in mijn entertainment. Ik kan niet anders concluderen, als ik kijk naar mijn favoriete series (ik heb Breaking Bad en Game of Thrones al een paar keer met veel plezier gekeken, smullend van de harde actie) en het plezier dat ik beleef aan een game als God of War ('Stamp zijn kop aan gort, Kratos! Goed zo!).

Ondertussen verheug ik me op games als The Last of Us Part II, Ghost of Tsushima en Sekiro: Shadows Die Twice, dankzij trailers die duidelijk maken dat het geweld in deze nieuwe games nóg harder en realistischer wordt dan ik gewend ben. Yes! Heerlijk!

Anno 2004

Want het is geen écht geweld, dat weet ik ook wel. Daar houd ik namelijk helemaal niet van (behalve in UFC, maar dat is een ander verhaal). Toevallig neusde ik laatst nog door een boek uit 2004 over opvoeden (Opvoeden: praktisch bekeken), waarin wordt gewaarschuwd voor de mogelijk slechte invloed van videogames met veel geweld. Quote uit het boek: "Wanneer slachtpartijen en veel gebruik van geweld worden beloond door op een hoger level te komen of meer punten te behalen, werkt dat negatief op de agressieregulatie en het besef van goed en kwaad in dezen."

Die gedachte was in 2004 nog gemeengoed, maar ondertussen zijn er nog maar weinig mensen die zoiets geloven. Dat geeft wel aan dat er het nodige is veranderd in de manier waarop we kijken naar geweld in games. Het is ondertussen zo gewoon en 'onschuldig' geworden dat we het bijna niet meer zien, dat vrijwel alle populaire games om geweld draaien, en dat nieuwe games het geweld steeds realistischer in beeld brengen om nog maar iets van impact teweeg te brengen. Dat dit niet leidt tot allerlei superagressieve jongeren die willekeurig mensen in elkaar trappen omdat ze het gevoel tussen goed en kwaad niet meer kunnen zien, bewijst wel dat de gedachten zoals die in 2004 werden opgeschreven niet echt kunnen kloppen. Het meeste en extreemste geweld op deze aarde wordt juist gepleegd door jongemannen in gebieden waar géén games worden gespeeld.



Murw gebeukt

Toch geeft het te denken over ons medium (en entertainment in het algemeen), dat er blijkbaar steeds extremer geweld nodig is om nog enigszins impact te maken. Is het ook niet een beetje eendimensionaal, altijd maar weer dat geweld? En wat moeten ze over een jaar of tien dan wel niet bedenken, qua geweld, om dan nog een beetje impact te maken op onze murw gebeukte zielen en zintuigen?

Ter illustratie nog een voorbeeldje uit 'Opvoeden, praktisch bekeken' over het 'zeer gewelddadige en angstgevoelens oproepende' Carmageddon (haha). Dat moest toch wel het toppunt van gewelddadige videogames zijn, deze gruwelijke game, 'waarin de bestuurder van de auto zo veel mogelijk medeweggebruikers moet doodrijden, waarbij het bloed als het ware tegen het scherm spat'. Het effect van de bibberende blokkendozen en uit elkaar spattende pixels anno 2018 op de hedendaagse gamer? Een zucht en een milde glimlach. Tóen waren we nog niks gewend.

OF FORTNITE EEN BEETJE EEN SUCCES IS ...

Dat Epic gierend binnenloopt met Fortnite, is inmiddels een bekend gegeven. In mei harkten de Amerikanen een slordige 300 miljoen dollar binnen aan bloody in-game-items die je niet eens nodig hebt in het spel. Hoe dan?!

Nou, dat is dankzij de mannen van onderzoeksbureau LendEDU een stukje duidelijker geworden. Zij deden onderzoek onder 1000 'gemiddelde' Fortnite-spelers (gamers die tussen de zes en tien uur Fortnite per week wegtikken) en

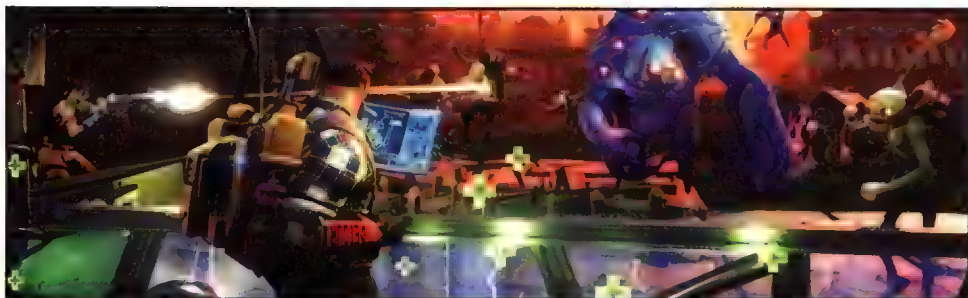
door JJ
twitter.com/GKJJ

vroegen hen of ze weleens wat kochten in Fortnite. Ruim twee derde van hen (68,8 procent) deed dat. Van die 70 procent besteedde 58,9 procent zijn centjes aan outfits en/of characters, 18,06 procent kocht gliders, 13,52 procent verpatste te zijn zuurverdiende centen aan nieuwe harvesting tools en 9,52 procent ging voor emotes en/of dansmoves.

De volgende vraag was, en nu



wordt het interessant (of eigenlijk griezelig): hoevéél geld besteden ze dan aan de game? Het antwoord was 84,67 dollar. Da's best een hoop dough, helemaal als je dan de rekensom loslaat op de 70 procent van de 125 miljoen gamers die Fortnite nu spelen. Dan kom je namelijk uit op 87 miljoen gamers (70% van 125) x 84 dollar = 7.350.000.000. Epic zou dus in één jaar – als je deze rekensom legitiem mag toepassen – minimaal een omzet van dik 7 miljard draaien. Vind je het gek dat iedereen een battle royale-game wil maken?!



Power Spy

een meteoriet op de map vervolgens een raket op de plattegrond gericht.

● Dit gebeurde op een bepaald tijdstip in-game, dus spelers hebben massaal een wapenstilstand van een paar minuten gesloten en een enorme tribune gebouwd om het spektakel te bekijken.

● En wat doe je dan als je een beetje een lul bent en iedereen met z'n rug naar je toe in de lucht staat te turen? Juist, je sloopt de hele steiger waardoor bijna vijftig man te pletter vallen.

● Een speler met de naam 'Elemental_Ray' haalde met deze actie 48 kills in een potje en verbrak daarmee het record wat voorheen op 33 kills stond.

● Elemental_Ray is dus de enige die niet met z'n hoofd in de wolken zat ...

● Of de rest van de spelers had gewoon niet zo'n stevig Fort(nite) gebouwd.

● In de Kulum van deze maand kun je kennismaken met onze nieuwe chief Martijn. De man is een volwassen geworden surfboy en daarom een perfecte match met, euh, onvolwassen gameboys.

● Inmiddels is hij alweer een paar maanden onze begeesterde leider, maar nadat hij meeging naar de E3, was hij wel even klaar met PU.

● De twee dagen na de E3 (echt DIRECT erna) ramde Martijn 'Gnarly' Kollau even alle functioneringsgesprekken erdoorheen. Ironisch, want dat zijn juist de dagen dat PU-redacteuren het slechtst functioneren van het hele jaar.

● En daarna? Daarna zei hij 'hang ten, dude' tegen de redactie en nokte hij hem voor twéé maanden naar een onbekende bestemming.

● Zo onbekend, dat hij zelf niet eens wist waar hij naartoe ging.

● We hopen dat hij inmiddels weet waar hij is, want als hij het niet weet, dan weet niemand het.

● En de PU-redactie? Die redt zichzelf wel.

WOUTERS GAMERINSTINCT TINTELT

MARVEL'S SPIDER-

Als Wouter de krachten had van een spin, dan deed hij er hoogstwaarschijnlijk minder nobele dingen mee dan Peter Parker of Miles Morales. Toch voelt hij zich al sinds begin jaren 90 verbonden met de webslingeraar(s) en hoopt hij dat Marvel's Spider-Man hem gaat verbluffen.

Wouter ZIET ZE VLIEGEN

-MAN



Er zijn weinig personages zo universeel bekend/geliefd als Spider-Man. Zeker, fenomenen als Batman, Darth Vader en James Bond doen hun best, maar die zijn veel minder kindvriendelijk. Want niets roept zo hard 'speel met me!' als een rood-blauwe pyjama, toch ...?

Eigenlijk is Spider-Man te mager voor zo'n krachtige dude. Marvel over been bijna.

Het probleem van Spidey's immense populariteit is ongeveer hetzelfde als dat van Star Wars: het is zo'n extreem winstgevende franchise dat er ontzettend veel bedrijven mee aan de haal gaan en de naam niet bepaald garant staat voor kwaliteit. Er zijn action figures die de webslingeraar weergeven als een over de grond kruipende soldaat met een machinegeweer in z'n handen, terwijl op de verpakking de dubieuze woorden 'come enjoy the pleasure together' te lezen zijn. Er zijn stropdassen, treinsets, hondenkostuums, pleisters en zelfs fucking armprothese/vishengel-combo's van Spider-Man!

Gelukkig is er een proces gaande waarbij de vieze nasmaak van al deze troep weggespoeld moet worden met kwaliteit, beginnend met de Marvel-films waarvoor Disney en Sony een deal hebben gesloten, en voortgezet met iets dat weleens de beste Spider-Man-game sinds jaren kan worden ...



weetje • weetje

Michael Jackson was een enorme fan van Spider-Man en wilde in de jaren 90 Marvel opkopen, zodat hij de filmrechten bezat en Peter Parker kon spelen in een verfilming. Kun je het je voorstellen, MJ als Spidey?

Spider-Wouter: niet zo heldhaftig

Laten we wel wezen, als ik de lenigheid en kracht van Spider-Man had, dan zou ik er alleen gebruik van maken om er een financieel slaatje uit te slaan, indruk te maken op vrouwen en ze ... eh, vervolgens 'in de slaapkamer' te benutten. En dat is alleen een ouderwets gezegde waarmee ik TMI wil voorkomen, want die specifieke kamer is wel de laatste plek waar ik m'n kunstjes zou tentoon... eh ...spreiden. Oké sorry, alsnog TMI. Maar goed, zo'n gast ben ik dus gewoon. Zeg maar een Peter Parker voordat de dood van oom Ben hem erop wees dat 'with great power comes great responsibility'. Ik zou furore maken in de boksring om vervolgens iedereen plat te stampen in de Ultimate Fighting Championship, waarbij ik mijn overwinningsdansje horizontaal op de zijkant van de octagon zou doen. Want dat kan met plakvoeten! O man, wat een leven.

Zeker, ik ben goedhartig genoeg om m'n spinnenkrachten ook te gebruiken als er toevallig iemand in de buurt in de shit zit, maar wanneer gebeurt dat nou echt? Misschien zou ik wat verkrachters en racisten zo hard op hun smoel slaan dat ik per ongeluk permanente hersenbeschadiging toebreng, mocht ik deze assholes op een of andere wijze tegen het lijf lopen. Hoogstens zou ik wat lokale criminelen platwebben, als ik daarvoor in de gelegenheid ben, maar om eerlijk te zijn heb ik al te veel hobby's. Dus zo hard de held uithangen als Peter Parker, Miles Morales, Ben Reilly of Miguel O'Hara? Ik weet 't niet, hoor ...

"Al snel is het je doel om de baddies zo cool als je kan uit te schakelen, zoals Spider-Man dat 'in het echt' ook doet."

Toch is Spider-Man een ontzettend herkenbaar personage, zowel in z'n gekostumeerde als burgervorm, dus zat ik van plezier te kirren toen ik door het New York van Marvel's Spider-Man slingerde afgelopen E3. Held of geen held, dit is wat je wil in het leven!

Strijden op z'n spins

Terwijl ik Marvel's Spider-Man speelde, in een heerlijk koel zaaltje achter de Sony-stand op de E3 2018, ging mijn brein al snel in Arkham-modus. Want in de combat van die game heb ik zo intens veel uren gestopt, dat het bijna een soort spierreflex is geworden om te counteren met driehoekje als ik in third-person ga vechten. Helemaal aangezien de waarschuwingsstreepjes boven Batmans hoofd wel heel erg lijken op Webheads spider-sense!



Gelukkig is Marvel's Spider-Man een heel nieuw deel en geen spin-off.

SPIDEY'S NEW YORK: HOUD HET JE BEZIG?

Marvel's Spider-Man is – natúúrlijk – een open-wereldgame, want je kunt de Spider-dude niet in een kooitje stoppen. Ik kreeg de kans om een tijdje te doen wat ik wilde in NY, waarbij verschillende zaken me bezig dienden te houden op momenten dat ik de wilskracht kon vinden om te stoppen met webslingeren.

Natuurlijk zijn er collectibles, waarvan ik de rugzakken die met web op muren zijn geplakt bijzonder intrigerend en slim verzonnen vind. Als je de Wall-crawler een beetje kent, dan weet je dat hij zich regelmatig omkleedt in steegjes en z'n spullen dan achterlaat in rugzakken. Deze tassen kun je dus verzamelen en hiervoor krijg je niet alleen XP, maar ze bevatten ook leuke stukjes achtergrondinfo, zoals een flyer van de worstelwedstrijden waaraan Spidey vroeger meedeed en de allereerste webschieters die Parker ooit maakte.

Hou je meer van verzamelmissies, dan kun je research doen met Peters vriend Harry Osborn. In de demo stuurde hij me op pad om 'smog samples' te verzamelen, de auto's die hiervoor verantwoordelijk zijn op te sporen en er vervolgens foto's van te maken als bewijs. Klinkt lame, maar voor een side mission was dit best onderhoudend. Ben je meer van de actie, dan kun je besluiten een van de 'demon warehouses' van Mr. Negative binnen te vallen en daal de Inner Demons uit te schakelen of willekeurige misdaden door de stad heen op te lossen. Maar er is meer dat ik nog niet heb kunnen uitproberen, zoals de missies die Taskmaster en Black Cat voor je in petto hebben, of het uitruimen van Fisk Bases. Het klinkt in elk geval alsof Spider-Man maar effe vier extra armen moet laten groeien voor deze game!



weetje • weetje

Mary Jane zit niet alleen in deze game, ze is ook een speelbaar personage! Volgens Insomniac zal ze de rol aannemen van een onderzoeksjournalist en zal ze 'een hoop mensen verrassen'. Ik ben dol op verrassingen ...

Maar zó een-op-een is het knokken in de nieuwe Spidey-game niet overgenomen van die fantastische Batman-serie, dus moest ik effe wennen om de gevechten zo soepel mogelijk te laten verlopen. Want daarin lijkt de game wél op Arkham: al snel is het je doel om de baddies zo cool als je kan uit te schakelen, precies zoals Spider-Man dat 'in het echt' ook zou doen. Dus doe je er alles aan om niet te worden gemept, gebruik je regelmatig je webschieters om objecten in de omgeving naar schurkensmoelen te smijten, spring je behendig over vijanden heen of onder hun benen door en spaar je combo's op zodat je finishers op ze los kunt laten, waarbij Spider-Man bijvoorbeeld op spectaculaire wijze in de lucht springt en z'n webkwakjes over de hele omgeving sproeit. Euh, en dat klinkt viezer dan dat het eruitziet ...

Het mooie is dat je eigen lust naar mooie gevechten niet de enige motivator is om de battles 'clean' te houden; ook de tegenstand is pittig. Je vecht tegen veel tegenstanders tegelijk en het kost maar een paar meppen/kogels om Spidey tegen de vlakte te krijgen. Of het net zo bevredigend wordt als het Arkham-vechtsysteem, valt nog te bezien, maar het proberen te meesteren van de combat was een zeer aangename worsteling. Hoe dan ook: tuig lik op stuk geven is wat bijna elke superheld doet, webslingeren is wat Webhoofd écht uniek maakt!

Spinslingeren moet smooth en soepel

Als je aan een Spider-Man-game denkt, dan komt waarschijnlijk al snel de herinnering bovendrijven van de overweldigende vrijheid waarmee je door New York slingerde in Spider-Man 2. Voor mij was dat overigens meer Spider-Man uit 2000 voor de Dreamcast – een zeer korte, maar zeer aangename superheldenbeleving – waarin ik voor het eerst in 3D webslingerde zoals ik »



Zo wijd kun je je benen alleen spreiden als je ooit bent gebeten door een kruisspin.

Spider-Man in z'n element. Spinnen zijn immers dol op vliegen.

STOOMCURSUS SPIDEY

Ben je geïnteresseerd in deze game, maar weet je eigenlijk geen ruk van Spider-Man? Ben je zo iemand als Florian, alleen dan hopelijk wat geïnteresseerder in de historie van Spider-Man? Dan heb ik hier een vierdaagse spoedcursus waarna je genoeg over de Spinnemans weet om jezelf zo goed als een fanboy te noemen.

DAG 1:

SOFT SPIDEY, OM ERIN TE KOMEN



Een makkelijk, laagdrempelig begin is om gewoon de MCU-films van en met Spidey te checken (hoewel ik eigenlijk vind dat elke geek dat al gedaan moet hebben), beginnend met z'n introductie in Captain America: Civil War, daarna Spider-Man: Homecoming en eindigend met het fenomenale Infinity War. Daar ben je wel een dagje zoet mee, maar ik hoop dat de meeste mensen deze dag gewoon kunnen skippen omdat ze die films NAFUCKINGTUURLIJK al hebben gecheckt!

DAG 2:

ORIGIN STORY EN DE BASICS



Hoewel je na de MCU-films wel weet wie Spider-Man is en wat hij kan, weet je natuurlijk nog niet hoe hij zo geworden is. De Spider-Man film van Sam Raimi uit 2002 behandelt de oorsprong van de held met humor en respect, dus dat is een prima manier om z'n origin story tot je te nemen. Hoewel de organische webschieters van Tobey Maguire's Webhead niet overeenkomen met die van het originele onstaansverhaal, is de rest vrijwel een-op-een overgenomen. Sommige shots zijn zelfs exact hetzelfde als bepaalde panels in de allereerste Spidey-comic!

Ben je klaar met deze film, dan is het betere, spectaculairdere Spider-Man 2 uit 2004 niet alleen een logische, maar wat mij betreft de verplichte volgende stap. Beide films zijn inmiddels zeker wat verouderd, maar het blijft indrukwekkend hoe een achtpotige schurk als Dr. Octopus wordt verwezenlijkt.

Je kunt hierna je tijd verspillen aan Spider-Man 3, de film die regisseur Sam Raimi niet (zo) wilde maken, maar beter stap je over naar de tekenfilmserie van Spider-Man die van 1994 tot en met 1998 liep. Hierin komen veel Spidey-basics aan bod die in nog geen enkele film zijn verwezenlijkt: Mysterio bijvoorbeeld, het verhaal van de Spider-Slayers, Hobgoblin, Kraven the Hunter, Carnage en de vampier Morbius (die van Sony wél z'n eigen film krijgt).

DAG 3:

KLAAR VOOR COMICS, VÉÉL COMICS

Oké, op Dag 3 ben je nog wel even bezig met de animatieserie van Spider-Man, maar daarna weet je echt best wel veel. Ben je dan nog steeds niet Spidey-moe, veeg die crappy animatie uit je ogen en maak je klaar voor het echte werk: de comics! Laten we het origineverhaal even vergeten, want die heb je al in de Spider-Man-film gezien, maar er zijn nog wel wat belangrijke zaken die geen van de films, noch de animatieserie goed hebben geco-verd: de eerste keer dat het alter ego van Spidey

---

wilde webslingeren, maar de mechanieken bereikten pas echt hun ultieme vorm in Web of Shadows. Althans, dat bleef voor lange tijd de beste webslingerbelevenis, want er is het laatste decennium simpelweg geen nieuw Spinnenmansspel uitgekomen. Hoog tijd dus om het duizelingwekkende spel van webschieten en als een betonnen-jungle-Tarzan tussen de gebouwen door slingeren op te waarderen naar de moderne tijd, iets waar Marvel's Spider-Man zeker in lijkt te slagen. Het volhouden van het momentum, het aan elkaar rijgen van animaties tijdens het webslingeren in deze game, voelt al vrij snel even vertrouwd als fantastisch. Slingeren is gewoon een kwestie van R2 ingedrukt houden, iets wat alleen maar logisch zal zijn voor het gros van alle gamers, maar het loslaten van deze knop heeft vele verschillende uitwerkingen, afhankelijk van op welk punt en op welke hoogte je dat doet. Time je dat goed, dan maakt Spidey de meest duizelingwekkende salto's terwijl hij op gigantische hoogte met onvoorspelbaar veel snelheid door de lucht wordt gemikt. Alleen de physics daarvan zijn al leuk om een paar minuten mee te experimenteren, terwijl het amper een kwart van de fun van het webslingeren is. Niettemin vormt deze vrolijke bezigheid de basis van de game.



weetje • weetje

Er bestaat een comic-serie genaamd Reign, waarin de vrouw van Peter Parker, Mary Jane, overleden is aan kanker omdat Spider-Mans kwakje radioactief bleek te zijn. I kid you not, en ik zal het herhalen: Spider-Man heeft radioactief sperma. *Mic drop*

"Met een beetje oefening vlam je voordat je het weet met veel plezier en snelheid door The Big Apple."

Met alleen dit zwaaiwerk kun je jezelf natuurlijk prima door de stad transporteren, maar het proces kan op vele manieren soepeler, sneller en – jawel – spectaculairder worden gemaakt. Natuurlijk kun je over muren rennen, iets dat we weleens eerder hebben gezien, maar je kunt ook de vele focuspunten in de stad – op bijvoorbeeld vlaggenposten, straatlantaarns en de toppen van watertorens – gebruiken om Spidey mee te lanceren, waarmee je de snelheid en het momentum gaande kunt houden. Met een beetje oefening vlam je voordat je het weet met veel plezier en snelheid door The Big Apple, en ik was daar zo gefocust op dat ik meerdere keren langs m'n missie scheerde. O ja, Spider-Man moet natuurlijk ook nog superschurken verslaan ...

Zo, die is rijp voor de spindoctor.



wordt onthuld door niemand minder dan de Green Goblin (lange tijd z'n grootste vijand) is een van de beginselen van het personage, dus check Amazing Spider-Man #39 en 40 van legendes John Romita en Stan Lee. Zeker, dit verhaal wordt gedeeltelijk gedekt in de eerste Spider-Man-film, maar krijgt daarin niet helemaal de aandacht die het verdient. Net zoals Venom láng niet genoeg liefde krijgt in Spider-Man 3 (hoewel de animatieserie wel goed z'n best doet dit hoofdstuk te behandelen), dus check zeker Amazing Spider-Man #300 en #315-317, waarin je Todd McFarlanes tekenkunsten kunt aanschouwen en meteen weet waarom het symbiotische pak een van de meest awesome ideeën in het Marvel-universum is. Ben je gelijk klaargestoomd voor de Venom-film die dit jaar nog gaat komen.
Voordat je verder gaat met nog meer symbiotische actie op Dag 4, check ondertussen even de 6 delen van Spider-Man: Blue om de dood van Gwen Stacy (her)verteld te zien worden. Een fijne break en een essentieel Spidey-verhaal.

DAG 4:

SPIDER-VERDIEPING



Het ontstaan van Venom wordt gevolgd door dat van z'n psychopathische nageslacht Carnage, een prima manier om Dag 4 mee te beginnen. Mark Bagley's art vind ik niet denderend, maar het verhaal is vet, dus duik maar in Amazing Spider-Man vanaf #361 (hoewel Cletus Kasady kort werd geïntroduceerd in #360). En als je dan toch op de Carnage-tour bent, dan kun je meteen het gigantische mega-event Maximum Carnage erachteraan gooien! Deze kun je gewoon nog als complete paperback vinden, anders op de Marvel-app als Spider-Man Unlimited #1-2, Web of Spider-Man #101-103, Amazing Spider-Man #378-380, Spider-Man #35-37 en Spectacular Spider-Man #201-203.
Daarna is het tijd voor alternatieve Spidey's, want op een gegeven moment waren die essentieel om het personage relevant te houden: het romantische One Moment in Time is leuk om te checken en vervolgens aan je partner te laten lezen, Ultimate Spider-Man leert je alles over Miles Morales, en Superior Spider-Man is een bizar verhaal waarin Dr. Octopus de gedaante van de Wall-crawler aanneemt.
Ben je nog steeds hongerig naar verhalen, eindig de laatste dag dan met een paar klassiekers die minder fundamenteel zijn, maar erg goed los staan: Kraven's Last Hunt (Web of Spider-Man #31-32, The Amazing Spider-Man #293-294), Spider-Man No More (Amazing Spider-Man #50) en The Gauntlet.
Pfoei, dat was me een Spider-Marathon! Maar gefeliciteerd, je bent nu een ware Spider-Man-kenner, dus zullen nog maar weinig referenties in Marvel's Spider-Man je ontgaan!

Wees niet als Wouter, wees een held

M'n gameplay-sessie kwam full circle toen ik het uiteindelijk opnam tegen de Shocker in een eindbaasgevecht dat niet de geschiedenis in zal gaan als het meest memorabele stukje strijd dat ik ooit gevochten heb in een game, maar het was hectisch en inventief genoeg om me te vermaken. Aangezien Spidey het ook opneemt tegen superschurken als Electro, Rhino, The Vulture, Scorpion en Mr. Negative (die laatste past er wat mij betreft niet helemaal bij, maar waarschijnlijk zal de beter in het rijtje van de Sinister Six passende Doctor Octopus er ook nog bijkomen), zal de knul z'n webschieters snel leeg schieten en was de demonstratie van Insomniacs Spider-Man-spel een overtuigende.
Ik zit echter nog wel met een hoop vragen. Hoe zijn bijvoorbeeld de gedeeltes waarin we gewoon in Peter Parkers burgerkleren rondlopen? Gaan we Miles Morales nog in actie zien of misschien zelfs onder de knoppen krijgen? Zijn er keuzemomenten in de game, en hoe hebben de zijopdrachten invloed op het verhaal? O, en kunnen we Mary Jane Watson, Gwen Stacy, Felicia Hardy of Betty Brant misschien nog romancen? En wellicht de belangrijkste vraag die alle andere vragen overbodig maakt: kunnen we horizontale overwinningsdansjes met ze doen?
Sorry hoor, maar zo'n gast ben ik dus gewoon. Gelukkig is Peter Parker een veel beter mens dan ik ben, want het is natuurlijk ontzettend fijn om een webslingerende held te zijn. ✪



weetje • weetje

Marvel's Spider-Man heeft dus niets te maken met het MCU, maar zal vermoedelijk wel te maken hebben met een comic-event genaamd Spidergeddon.



VERWACHTING WOUTER:

Op veel fronten voelt Marvel's Spider-Man EINDELIJK weer aan als een Spidey-spel, maar dan wel precies wat je ervan verwacht. Gelukkig zijn er nog genoeg fronten waarop deze titel kan uitblinken, zoals het verhaal en de wisselwerking tussen Peter Parker en z'n alter-ego.

+ Webslingeren 3.0.
+ Dwingt soepele combat af.
+ Insomniac krijgt veel vrijheid en tijd om hier een succes van te maken.
- Wordt het echt beter dan al die voorgangers?

OPEN-WERELDGAME
INSOMNIAC GAMES / SONY
26 OKTOBER 2018

THE CHOICE OF CHAMPIONS



ROG STRIX SCAR II

PRECISION KNOWS NO BOUNDS

TAKE AIM WITH AN ULTRAFAST SUPER-NARROW-BEZEL DISPLAY

144Hz refresh rate, 3ms response time for the smoothest, sharpest visuals.

SPECIALLY DESIGNED GAMING KEYBOARD WITH FAST-ACTUATING KEYS

Desktop-style keyboard with tactile and responsive keys

RANGEBOOST TECHNOLOGY FOR IMPROVED CONNECTIVITY

World's first laptop with a multi-antenna Wi-Fi system for 30% more range

Discover more at www.rogbenelux.nl



8th Gen Intel® Core™ processors: Designed for what's coming next
Found at: www.asus.com

*Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.





ASUS

KULUM



Martijn Kollau

Instagram: mr_kollau
Facebook: Martijn Kollau

Op reis naar:
Normaal naar verre oorden om te surfen. Peru, Sri Lanka, Chili, Bali, El Salvador en nog veel meer heb ik al mogen zien, maar dit jaar ga ik met mijn harem (vriendin en twee kleine meisjes) met de camper op pad. Europa dus, en de rest laten we bepalen door het weer.



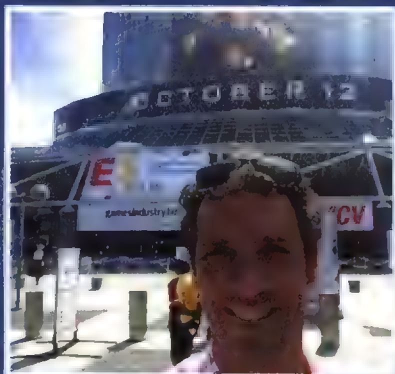
Speelt:
Af en toe Tetris, en ik speel met de gedachte nog een surfboard te kopen.



Hij draait inmiddels alweer een paar maanden mee, maar dan voornamelijk achter de schermen. Dat neemt niet weg dat onze semi-verse uitgever groots werk verzet – en een toffe peer is bovendien, zo hebben we gemerkt tijdens de E3. Maak kennis met Martijn Kollau!

METEEN EEN E3

Het is bloedheet hier in LA. Desondanks zit ik te bibberen van de kou in de persruimte van de E3. Dat is door toedoen van de overijverige airconditioning die de duizenden enthousiaste gamers koel probeert te houden. En dat is geen gemakkelijke opgave, want dit jaar belooft een zinderend gamejaar te worden, en dat is hier overal voelbaar. Het is mijn eerste E3 en ik val dus met mijn neus in de boter!



DE GAMER

Vijf maanden geleden liep ik de redactie op als de nieuwe uitgever van het gamecluster. Ik ben in deze hoedanigheid eindverantwoordelijk voor de game-afdeling van Reshift, het bedrijf dat dus dit pareltje uitbrengt, maar ook websites als Gamer.nl, InsideGamer.nl en dus PU.nl bestiert. De eerste vraag die ik hier voor mijn kiezen kreeg, was: wat game je? Tja ... nou, als ik eerlijk ben zijn de laatste games die ik veel heb gespeeld LittleBigPlanet en Kelly Slater's Pro Surfer. Vooral die laatste heeft ervoor gezorgd dat beide controllers van mijn PlayStation 2 compleet lam zijn – man, wat was ik daar fanatiek mee! Daarna kwam er een radiostilte. Niet dat ik gamen niet meer leuk vond, maar het kwam er niet meer van. Het was simpelweg uit mijn systeem.

In die tijd werkte ik als sales & marketing manager voor Stichting NLGD (de Nederlands Game Dagen), een door de overheid gesubsidieerde organisatie die in het leven is geroepen om partijen binnen de Nederlandse game-industrie beter met elkaar te laten samenwerken en beter naar de grote publishers in het buitenland te presenteren. Mijn werkervaring als event manager bij Red Bull en brand manager van Jack Daniel's zou goed van pas komen om een andere beleving neer te zetten dan bij het gemiddelde gamecongres.

Een paar dingen die ik in die periode heb geleerd: 1) ik zal waarschijnlijk nooit meer voor een stichting werken (mijn energieniveau en ondernemende karakter botsten nogal met de snelheid waarmee de gemiddelde stichting werkt), 2) de game-industrie is een ons-kent-onswereldje dat wordt gedomineerd door mensen met echte passie en 3) het is een heel complexe wereld waarin het lastig is om mensen over één kam te scheren. Er bestaat simpelweg niet iets als 'de gamer', maar de passie voor gamen verbindt ze wel degelijk.



LUISTERT NAAR...

Dr Dre (sinds de Netflix-documentaire The Defiant Ones staat deze weer non-stop op repeat). En eigenlijk alles van Rico & Sticks: vééét!



KIJKT MOMENTEEL

Veel te veel naar het scherm van mijn computer. Het laatste waar ik in mijn vrije tijd naar gekeken heb, is La Casa de Papel, en ik heb veel zin in de nieuwe Luke Cage – nu nog even de tijd ervoor vinden.

WORK HARD, PLAY HARD

En daar loop ik dan, jaren later, op de E3 2018. Ik kijk terug op een geweldige eerste vijf maanden, waarin ik ben ondergedompeld in de wereld van gamen. Met een team van redacteuren en freelancers wordt er op dagelijkse basis geprobeerd de liefde voor PU, de kennis van en het enthousiasme voor games te delen met onze lezers. Rare vogels zijn het, die redacteuren. Wouter die nog ijdeler is dan zijn spiegelbeeld, Martin met zijn tomeloze energie, Ed die altijd weer op zijn dooie akkertje binnen schuifelt (deze man loopt trouwens altijd in stealthmodus!), vijf minuten een game speelt en dan weer even geruisloos weg schuifelt, en Tjeerd, die met regelmaat weer een lauwe opmerking de ruimte in slingert. Nope, never a dull moment. Of het nu is omdat iemand weer zijn stukje te laat aanlevert, er een pakketje aankomt waardoor iedereen kwispelend om een doos staat te dringen of dat er besloten is Wouter in een spandex pakje te proppen – het is altijd lachen!

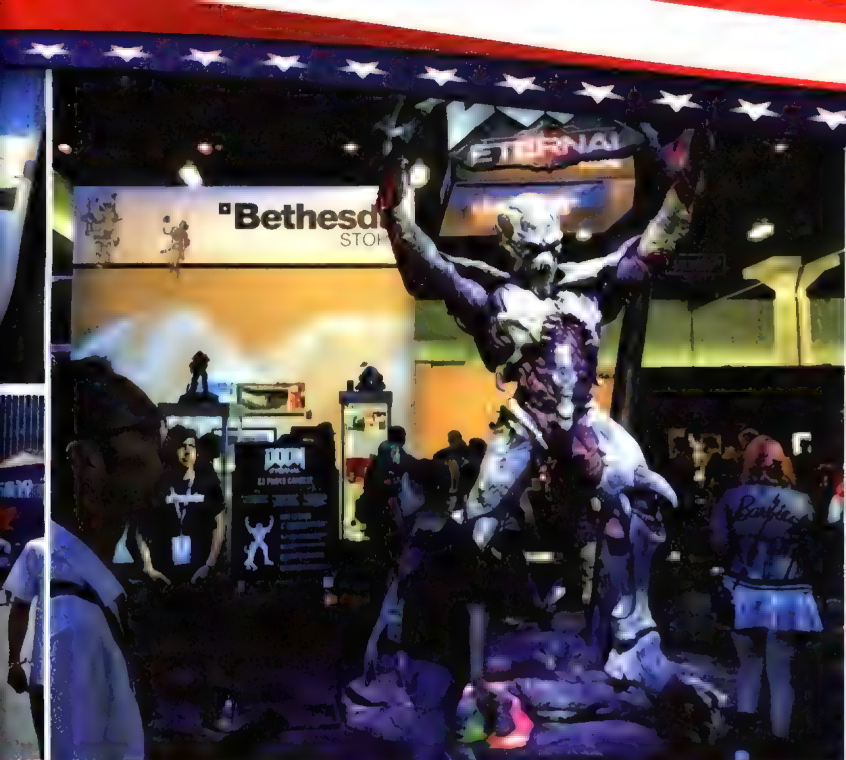
Maar de mediawereld verandert snel en willen we mee blijven komen, dan moeten we ook hard werken. De opkomst van esports, de enorme aantallen uren dat gamers online naar andere gamers kijken en de opkomst van het battle royale-genre – ze bieden allemaal kansen voor een gameredactie. Waar de toekomst ons zal brengen, dat weten we niet, maar we hopen in elk geval nog heel lang dit fijne blad te kunnen maken!



E3 2018

WÁT EEN FEEST!

Bloeddoorlopen ogen, kloppende slapen, een droge bakkes. Verspreid in de villa staan lege glazen, afgekloven stukken pizza – en ligt Dennis daar op de bank te slapen? De tv staat nog aan en blèrt iets over Nintendo. Het lijkt erop dat onze jongens hard hebben gefeest, maar niets is minder waar. Dit is zoals het eraan toegaat tijdens de E3: lange, volgestouwde dagen vol games en interviews, korte, hectische nachten vol roodgloeiende toetsenborden en modems … en een stel enthousiaste PU-redacteuren die alles van dichtbij mogen meemaken. Veel plezier met onze E3 2018-special!





INHOUD

022 ACHTER DE SCHERMEN: PU IN LA
028 E3-SHORTS: OVERZICHT IN 'T KORT
030 SHOWSTOPPERS: BESTE VAN DE SHOW
034 E3-TREND: SAMURAI SHOWDOWN
036 D'AAAAW: LIEVE GAMES
038 TERUG VAN NOOIT WEGGEWEEST: ZOMBIES
040 TOP 3'S VAN DE E3-CREW
042 COMING SOON: DIT JAAR NOG!
044 DE BANKZITTERS: E3 VOLGENS THUISBLIJVERS

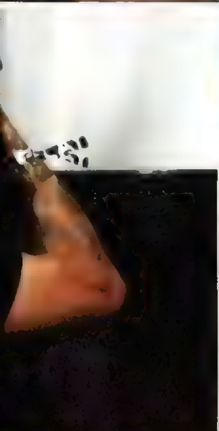














ACHTER DE SCHERMEN

PU in LA

Pfew, dat was ons weer een E3 … Wellicht heb je alles online gevolgd en alle vette video's en insta-updates wel gezien, maar wat zich achter de schermen afspeelde, hebben we uiteraard bewaard voor deze special. Hierbij een inkijkje in ons persoonlijke E3-dagboek.





VRIJDAG



De delicatessenjuwelier waar je pitloze druiven per stuk koopt …



Veel shit waar je dik van wordt in de Walmart Smeets.

We verzamelen 's ochtends om 7.00 uur op Schiphol. Iedereen is zowaar op tijd! We missen wel bijna ons vliegtuig naar New York, want er moet eerst uitgebreid koffie worden gedronken. Rennen!

Er volgt een vluchtje van zeven uurtjes, prima te doen. Iedereen lekker filmpjes kijken en keihard bingoën op het on-board entertainmentsysteem: multiplayer zelfs!

Eenmaal aangekomen op Newark Airport moeten we twee uur wachten op onze vlucht naar LA. We drinken fristi's, behalve Matthijs, want die is nog geen 21. Wouter, Lucas en Jacco besluiten Ramen te gaan eten, een soort Japanse noedelsoep. Daarna kunnen we op ons dooie akkertje boarden.

De vlucht begint al goed, want Eelko heeft geen on-board entertainment, waardoor hij de hele vlucht zit te huilen als een klein meisje. Na nog eens zeven uur vliegen komen we om 17.30 uur VS-tijd aan in LA.

Op naar de autoverhuur, waar we na veel gedoe en lange rijen uiteindelijk wegrijden met een Jeep Compass en een Mitsubishi Outlander. Vanaf hier is het nog zo'n anderhalf uur rijden naar onze villa.

Iedereen barst inmiddels van de honger, dus de helft van de crew besluit boodschappen te gaan doen bij een veel te dure supermarkt, Vons geheten. Het is eerder een soort delicatessenjuwelier. Het duurt allemaal veel te lang, maar na een uur of wat is iedereen aangekomen in de PU-villa. Wauw, dit is best een aardig onderkomen voor de komende week!

Wouter gaat Mexicaans koken. Ook dat duurt allemaal weer veel te lang, maar om half elf kunnen we eindelijk eten. En het is nog best lekker ook.

Daarna besluiten we de warroom in te richten om de komende week onze werkzaamheden te verrichten. De eetkamer met een grote tafel in het midden blijkt een ideale spot. Acht laptops op tafel: BAM! Helaas is Matthijs de enige die zo slim was een stekkerblok mee te nemen, dus dat werd nog even vechten. Uiteindelijk gaan we om een uur of één 's nachts pitten.



Hacienda Heights, niet te verwarren met Befferly Hills.

ZATERDAG

Vandaag moeten we meteen aan het werk: EA Play staat op het programma! De helft van de groep heeft een uitnodiging voor de persco, de andere helft moet de livestream kijken vanuit de villa.
Het blijkt ruim anderhalf uur rijden vanaf onze villa, dus er is weer gezonde haast.
Eenmaal buiten blijkt de Californische zon behoorlijk fanatiek: Jacco's neus verbrandt omdat die arme jongen buiten moet kijken terwijl de rest al binnen is. EA Play blijkt bovendien een beetje een teleurstelling; er zijn totaal geen spannende aankondigingen.
Aan het begin van de middag rijdt de rest van de E3-crew ook richting EA Play. Na anderhalf uur in de brandende zon en totale chaos bij de ingang blijken we geen toegang tot het persgedeelte te krijgen. Irritant! Dan maar als gewoon gepeupel het terrein op.
Meh, dat valt inderdaad tegen allemaal. De restrooms zijn nog het best op het hele terrein, dus we hebben het event maar omgedoopt tot EA Plee.
Na een paar uurtjes besluiten we terug te rijden richting onze villa, maar eerst moeten we nog boodschappen doen. We zoeken een Walmart, want die zijn goedkoop en sowieso awesome. Er blijkt er eentje op tien minuten rijden vanaf de villa te zitten. Yes!





Zo ziet ultieme opluchting eruit!

En ja hoor, de Walmart rockt apenballen. Je kunt werkelijk van elke afdeling wel een documentaire maken: paden met alleen maar saus, paden met alleen maar donuts, en alles in ridicuul grote verpakkingen. Over de bezoekers kun je trouwens ook een avondvullend programma maken; wat een malloten lopen daar rond. En iedereen laat overal producten achter: een basketbal tussen de watermeloenen, een beha tussen de gehaktballen, een half leeggedronken blikje cola tussen de broccoli ... Helaas zijn we zijn te overwelmed om deze keer echt goed rond te kijken. We moeten bovendien snel simkaarten kopen, want onze databundels worden inmiddels keihard verkracht door de achterlijk hoge roamingkosten. We kopen een paar AT&T-prepaidkaartjes van 6 GB – dat moet genoeg zijn voor de komende dagen. O, en een paar pakken Angus-burgers met bacon en cheddar. Yes, vanavond hamburgers!
In de tussentijd rijden Wouter, Florian en Matthijs naar Santa Monica om te gaan shoppen. Ze hebben maar een uur, dus doorlopen! Ze kopen een vreselijke Phantom Menace-figurine voor Dennis en Wouter koopt Black Panther-schoenen waar ie meteen saus op gooit. Daarna besluit hij drie jaar lang kleren te passen in de Vans-winkel, waar hij vervolgens de hele Marvel-kledinglijn heeft opgekocht. Ondertussen staat Florian al een halfuur buiten te wachten. Als gevolg is Wouter later die middag te laat bij zijn Battlefield V-speelsessie, maar die begon gelukkig toch te laat.
Daarna terugrijden naar villa: Florian gebruikt linkerbaan + rechtervoet optimaal.
We bakken burgers en eten heerlijk. De jetlag hakt er inmiddels flink in, dus we gaan enigszins vroeg naar bed. Maar niet voordat alle stukkies zijn getikt en de video's zijn geüpload. Hoppa!





De Walmart heeft echt alles!


Ook gigantische zakken vol kippenvleugels! Zouden ze ook hondenvleugels hebben?







ZONDAG

Vandaag gaan we met het volledige team naar het Xbox-event. Geen idee wat we kunnen verwachten, maar de sfeer zit er in elk geval goed in. Eerst even goed ontbijten met bagels en gebakken eieren met spek. De bacon blijkt zo vet dat je met het sap van één plak een frituurpan kunt vullen. Daarna nog snel effe opfrissen en toiletteren. Geloof ons: vier wc's + acht kerels = hel op aarde.

Eenmaal uitgescheten kunnen we koers richting het Microsoft Theater zetten. We zijn lekker op tijd en scoren een goed plekkie in de indrukwekkend grote zaal. De show begint.

Wauw! We zien een mysterieuze trailer van Halo: Infinite – die hadden we niet zien aankomen. Dat begint goed! Daarna: Forza 4 Horizon, Fallout 76, The Division 2, Devil May Cry 5, Gears 5, Cyberpunk 2077 ... We zijn oprecht onder de indruk van deze lekkere show.

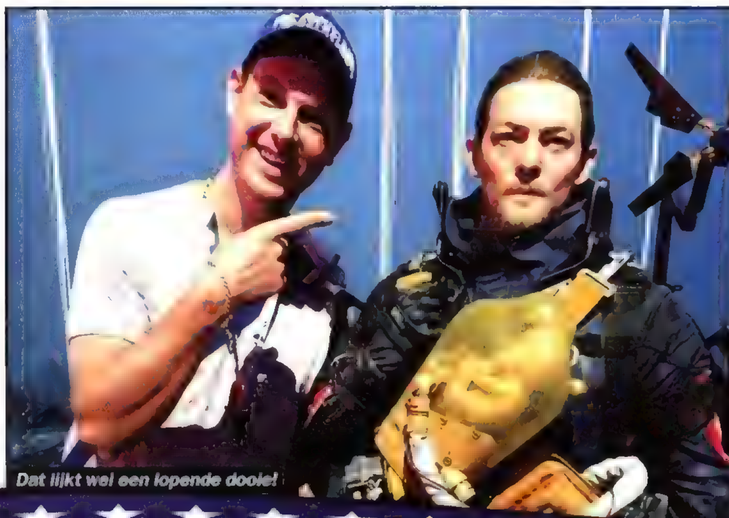


Een E3 zonder badge is als een huis aan het water zonder sloepje ...

Sowieso stukken beter dan die van EA. De helft van onze crew besluit naderhand naar het Convention Center te gaan om alvast hun E3-badge te halen. Dat is slim, want dan hoeft dat dinsdag niet. Dan is het namelijk fucking druk bij de registratiebalie! Nou, dat dachten meer mensen. Er stond nu al een rij van een meter of honderd, waardoor ze alsnog een uur in de rij stonden.

Lucas en Wouter gaan daarna naar de presentatie van Bethesda. Die blijkt eveneens een dikke vette show te worden. Lucas mag erbij zijn, Wouter was 'maar' een half uur te vroeg, dus moet alles vanuit de lounge op een klein schermpje volgen. Hij is beledigd en drinkt gin-tonic om zijn woede weg te zuipen. Uiteindelijk pakken ze een Uber naar de villa, terwijl de anderen eerst boodschappen gaan doen. Ze gaan opnieuw naar Walmart. Walmart is onze vriend. Ze spotten een awesome Wookie-masker, maar vergeten die te kopen. Achteraf heeft Eelko spijt.

Eenmaal thuis maar weer hamburgers gegeten. Daarna checkt iedereen nog even alle streams en kijken we de trailers van Last of Us Part II en Death Stranding keer op keer. We tikken onze stukkies, maken de video's klaar en tikken nog meer stukkies. En dan hup, naar bed!


Dat lijkt wel een lopende doole!


Jacco (rechts) was de oplader van z'n baardtrimmer vergeten ...





Nog uren gezocht naar die van Dries Roelvink.

MAANDAG

We beginnen de dag lekker rustig, behalve Florian. Die moet al om 9.00 uur in downtown LA zijn, wat anderhalf uur rijden is. Hij gaat Forza 4 checken. De rest checkt de livestreams vanuit de villa en eet bagels en eieren met spek.

Tegen het middaguur rijden we met z'n allen downtown. Lucas, Wouter en Dennis hebben gamedates bij Ubisoft en Activision, de rest verkent Hollywood Blvd en vergaapt zich aan de Walk of Fame, waar ze de sterren spotten van onder meer Mark Hamill, Jimi Hendrix, Liberace en Village People. Matthijs en Eelko eten uit pure verveling awesome hamburgers bij In-n-Out.

's Middags is er een presentatie van Sony. Het blijkt een nogal weirde locatie te zijn, namelijk in een veel te krappe kerk voor de hoeveelheid mensen. Later verhuist het gezelschap via een stijlvolle Japanse tuin naar een indrukwekkende andere stek voor de presentatie van een paar moddervette games (Last of Us! Death Stranding! Ghost of Tsushima! Spider-Man!).

Op de weg terug naar onze villa rijden we maar weer eens langs Walmart, waar Eelko toch het Wookie-masker koopt. Omdat de helft van de crew nog downtown bij een Sony-feestje rondhangt, besluiten Florian, Matthijs, Martijn en Eelko dikke burgers te gaan eten bij Denny's. Ze hebben daar zelfs een Star Wars-menu! Florian eet uiteindelijk een menu bestaande uit een chocolade-pindakaasmilkshake, een dikke Gouda-hamburger en bacon-kaasballetjes, in totaal goed voor 3000 Kcal. Daarna uitbuiken en boeren laten in villa, stukkies tikken en vroeg naar bed (nou ja, sommige mensen dan). Morgen eerste beursdag!



DINSDAG

We beginnen de ochtend eerst met een vroege livestream van Nintendo, waarin de line-up voor het komende jaar uit de doeken wordt gedaan. Hm, geen echte verrassingen: Super Smash Bros. Ultimate, Mario Tennis Aces, een nieuwe Pokémon Go ... Nee, dat valt een beetje tegen.

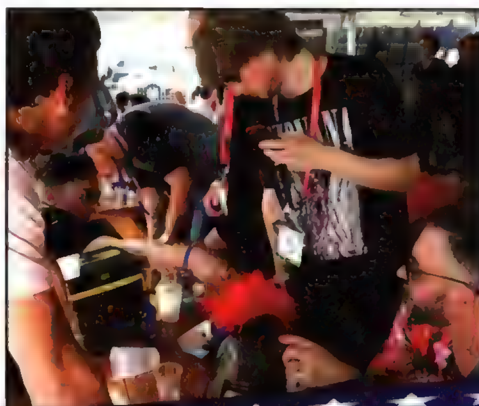
Tegen het middaguur rijden we richting Convention Center, waar de typische E3-chaos in volle gang is. Wat een drukte! Na een uurtje in de rij zijn we binnen. We worden verwelkomd door een handvol zombies: fotomoment!

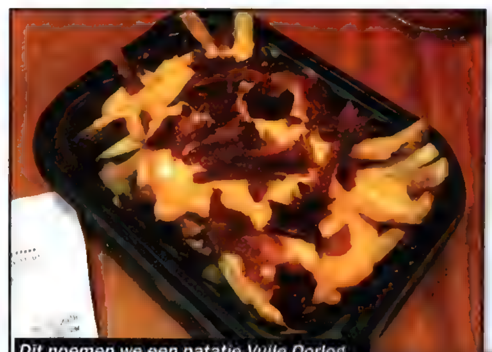
Aaaargh, warm binnen: zweten! Kennelijk hebben ze de knop van de airco nog niet gevonden. Niet te doen joh ... Even later loopt Jacco niemand minder dan Cory Barlog (regisseur God of War) tegen het lijf: fotomoment! Eenmaal binnen beginnen meteen de eerste afspraken: Dennis en Wouter moeten naar Tomb Raider, Lucas en Jacco naar Metro Exodus, Eelko naar Sonic Racer en Florian gaat F1 2018 checken. Wouter ontdekt de newsroom: daar hebben ze wifi, airco, stopcontacten én kluisjes!

Uitgever Martijn speelt ondertussen voor het eerst in z'n leven een VR-game, en dat leidt tot hilarische taferelen. Tussendoor spelen we hier en daar nog wat titels, en 's middags gaan we met z'n allen lekker gamen bij Nintendo. We krijgen alle tijd om Super Smash Bros. en Mario Tennis Aces aan de tand te voelen. Ondanks de drukte op de beursvloer is het bij Nintendo superrelaxed, dus we blijven een paar uurtjes plakken. Een paar van ons mogen zelfs naar het Nintendo vip-deck, waar ze na zes jaar wachten en vier beveiligers lekker kunnen chillen met uitzicht over de beurs.

Wouter trapt even later een onschuldige z'n harses in door de klapdeur te 'This is Sparta'en' – Captain Subtle in actie. Lunch is er vandaag trouwens bij ingeschoten, dus honger! Op naar het foodcourt tussen de twee beursvloeren in. Daar maken we de fout wat patat en twee broodjes te bestellen. Katsjing: 70 dollar lichter! Aaargh ... Daarna rijden we moe, bekocht maar voldaan richting villa. Daar worden we opgewacht door acht teksthongerige laptops, dus we gaan meteen aan de slag: stukkies tikken, video's klaarmaken, paar fristi's erbij en hup, naar bed! Zzzzz ... »






Dit noemen we een patatje Vulle Dorloe ...

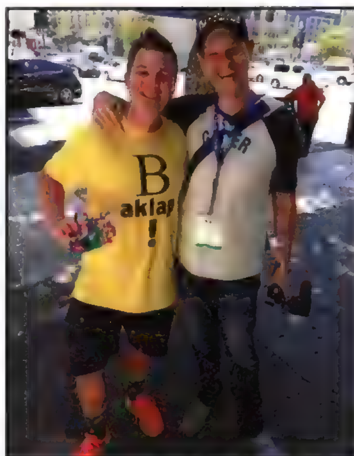
WOENSDAG

We hebben vandaag opnieuw een paar vroege afspraken staan, dus iedereen moet op tijd z'n nest uit. En ja, zie maar eens op tijd acht kerels met een jetlag in het gareel te krijgen. Uiteindelijk duiken we eenmaal frisgewassen in de auto meteen een monsterfile in: aaaaah! Het is een uurtje met samengeknepen billen zweten, maar we zijn allemaal net op tijd voor onze afspraken.

Eenmaal binnen op de beurs blijkt dat ze vandaag de knop van de airco hebben gevonden: het is nu -1 graden Celsius op de beurs, waardoor je na een uurtje achter de laptop bevriezingsverschijnselen vertoont.

We hebben vandaag speelsessies bij Ubi, Warner, Big Ben, Namco Bandai en Square Enix. Florian moet bovendien naar een vage hotelkamer verderop om een nieuwe handheld-pc te checken. Onderweg loopt hij echter twee gasten tegen het lijf die superfans van PU blijken: fotomoment!

De beurs is in volle gang, en wij ook. Games, games, games. Afspraak, afspraak, afspraak.



De helft van de crew is om 15.00 uur klaar en wil graag naar huis, maar slechts twee van ons hebben een rijbewijs, en die zijn nog bezig, dus ze pakken een Uber naar de villa. Eelko is ook klaar met afspraken, maar die moet bijna drie uur op de rest wachten om ze naar huis te rijden. Aaah!

Vanavond hebben we een borrel in onze villa georganiseerd voor Nederlandse en Vlaamse contacten uit de industrie. Chef Martijn heeft voorbereidingen getroffen en een metershoge stapel pizza's gehaald. Eenmaal terug van de beurs blijkt iedereen een beetje moe, dus het wordt het braafste feestje ooit. Bovendien kunnen de uitgenodigde mensen Hacienda Heights, waar onze villa staat, niet vinden. Ze belanden 40 km verderop in Beverly Hills. Als iedereen er eenmaal is en ze staan te drinken en lachen, moeten er ook nog stukkies worden getikt en video's worden geüpload. Gekkenhuis! Gelukkig besluit ons bezoek op tijd weer te vertrekken. Om 00.00 uur liggen we allemaal keihard te snurken.



Dit zijn dus géén Xbox 360-games.






Jacco op de vuist met Splatoon-bedenker Hisashi Nogami.

DONDERDAG

Vandaag alweer de laatste dag E3 – snik. We voelen trouwens allemaal die laatste fristi die we beter niet hadden kunnen doen, en om half tien staan de eerste afspraken alweer klaar. Vroeg op dus, en hup, weer de file in. We zijn wederom maar net op tijd, maar we made it.

Lucas en Jacco hebben meteen een interview met Bethesda-COO Pete Hines, om daarna meteen door te rennen naar een interview met Splatoon-bedenker Hisashi Nogami. Onderweg loopt Lucas Hideo Kojima tegen het lijf: waaaaah!

Dennis en een paar andere geluksvogels krijgen 's middags bij de presentatie van Cyberpunk 2077 een dikke statue mee. Iedereen jaloers! Jacco en Lucas, die bij een latere sessie van de presentatie waren, visten achter het net: de beeldjes waren op. Het laatste exemplaar ging naar Hideo Kojima. Dennis is echter zo aardig die van hem aan Jacco te doneren, want Dennis is een toffe peer.

's Middags borrelen we nog even na op het terrein van Devolver. Haha, wat een gekkenhuis is het hier! Er is bovendien gratis fristi + vlees = altijd goed! Daarnaast hebben ze op het terrein de mooiste wc ever staan, gewoon in een trailer! Jazeker, de stemming zit er goed in.

Dan is het afsluiten geblazen, en we maken een groepsfoto. Yes, dat was E3 2018 alweer. Wauw, wat een happening toch elke keer ...

We rijden terug richting villa, waar we ons moeten voorbereiden op de terugreis naar Nederland. Maar niet voordat we eerst nog één keer de Walmart checken, om snel nog effe wat weirde shit te spotten. We stuiten onder meer op een elektrische bijbel voor de luie christen.

Daarna inpakken, stukkies tikken, video's klaarmaken en uploaden. Nu proberen nog een beetje te slapen, want vannacht vertrekken we richting vliegveld.


Alsof ie een doodnormale sterveling was, gebruikte Hideo Kojima gewoon dezelfde roltrap als wij!

VRIJDAG

De wekker gaat om 3.00 uur, maar niemand heeft echt een oog dichtgedaan. Man, wat zijn we gaar! Dennis schuifelt in zijn dekbed gerold als een zombie door de villa, de douche geeft alleen kokend of ijskoud water. Wouter over de zeik, en niet zo'n beetje ook. Laatste shit inpakken, maar we vergeten vast van alles. Dennis besluit 2 minuten voor vertrek nog effe te douchen terwijl iedereen al in de auto klaar zit. Blijkbaar was er een trucje om niet levend te verbranden. Wouter is nu nog meer over de zeik. Sowieso is iedereen chagrijnig. Lucas blijft trouwens nog twee dagen langer in LA en dus mag hij uitslapen. Doei Lucas!

We rijden in het pikkedonker naar de autoverhuur in Inglewood, wat ongeveer een uur rijden is. Vanaf daar pakken we de bus naar het vliegveld van LAX. Inchecken: duurt lang. Daarna twee uur wachten voordat we kunnen boarden. Dan maar een burgerontbijt. Mjam.

Wat volgt is een crappy en krappe binnenlandse vlucht naar Houston. Aan boord alleen maar reclame op de beeldschermen en zelfs voor de flightmap moeten we betalen, want dit is 'Murica!

Uurtje of vier vliegen naar Texas, en eenmaal daar moeten we bijna vijf uur wachten op de volgende vlucht naar Schiphol. Tja, wat doe je dan? Nog meer burgers eten natuurlijk!

Tijdens het wachten spotten we een echte cowboy en hier en daar een verdwaalde cowgirl, maar we zijn te moe om foto's te maken. Jammer. Sowieso zijn de eerste instortingsverschijnselen nu duidelijk zichtbaar. Aaargh. Eindelijk, we mogen boarden! Nu nog maar negen uur vliegen naar Schiphol. Er volgt een vlucht vol turbulentie en enorme luchtzakken, maar we just stopped caring. Te moe.


Fraaie blik op Houston, Texas ... of was het nou Badhoevedorp?



ZATERDAG

We komen om negen uur 's ochtends Nederlandse tijd aan op Schiphol. We zitten er allemaal volledig doorheen. En we moeten nog de hele dag, want meteen gaan slapen betekent geheid midden in de nacht wakker worden! Wat volgt is een heuse slijtageslag, maar we weten het allemaal aardig vol te houden en slapen 's nachts als een roos. Onze tijden: Jacco: 21.00 tot 10.00 uur, Eelko: 00.00 tot 8.00 uur, Dennis: 00.30 tot 11.00 uur, Wouter: 4.30 tot 11.00 uur, Martijn: 22.30 tot 6.00 uur, Matthijs: 1.30 tot 11.00 uur, Florian: nog altijd MIA. En ja hoor, maandag gaan we weer gewoon aan het werk. We hebben nog twee weken om een blaadje maken: dit is het resultaat! ✖


Gewoon drie (b)aardige gasten.


Dennis die zen is.

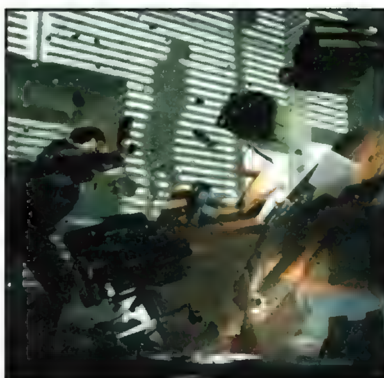
KORT MAAR KRACHTIG

E3 SHORTS

Oké, we gaan eerst even warmdraaien met een aantal opvallende aankondigingen die dit jaar voorbij kwamen. Want er was zowel op de beurs als daaromheen weer meer dan genoeg te zien en te genieten. Stoelriemen vast!

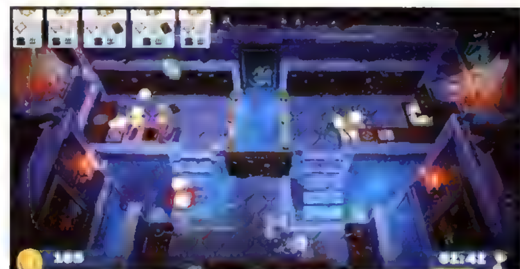
CONTROL

Lekker weird en freaky zijn de eerste beelden van Control van ontwikkelaar Remedy. In de reveal trailer zitten in elk geval coole stukken die zo uit Inception hadden kunnen komen. Ook van de manier waarop hoofdpersoon Jesse Faden de zogenoemde 'Hiss' naar de Filistijnen schiet en dankzij occulte krachten met shit als brandblussers en heftrucks smijt alsof het tennisballen zijn, worden we enorm blij. Remedy kon het ook niet laten bullet-time erin te stoppen (logisch, want het is de maker van Max Payne) en o ja, die chick kan vliegen. Met andere woorden: dat moet wel een vette game worden!



OVERCOOKED 2

Er zijn maar weinig games waarbij ik vaker tegelijkertijd heb gelachen én gescholden dan bij Overcooked. Vooral in co-op met een paar vrienden op de bank is de game hilarisch en heerlijk chaotisch, en ik werd dan ook best blij van de aankondiging van Overcooked 2. Met meer keukens, meer chefs, meer recepten en meer chaos dan ooit. Door de bewegende delen in de levels lijkt ook Overcooked 2 een co-op-topper te worden, die gelukkig al snel uitkomt: begin augustus!



BABYLON'S FALL

PlatinumGames, bekend van action-games als Madworld, Bayonetta, Metal Gear Rising: Revengeance en Nier: Automata, heeft een gloednieuwe game aangekondigd genaamd Babylon's Fall. Het heeft te maken met geschiedenis, een wereldoorlog en een gevecht tussen twee grote dudes in harnas. Dat is helaas het enige dat de trailer 'duidelijk' maakt, meer info is er niet.



DEAD OR ALIVE 6

Boobs! Bouncing boobs! Laten we er gewoon eerlijk over zijn: los van het feit dat games uit deze serie altijd vette fighters zijn geweest, was het unique selling point van DOA simpelweg boob physics. Het is niet voor niets dat Koei Tecmo met de game Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball kwam, waarbij zonder gêne werd geroeptoeterd over hoe realistisch de stuiterende voorgevels wel niet waren dankzij de 'Softness Engine' (ja, zo noemen ze het echt). Blijkbaar is zoiets anno 2018 not helemaal done meer en heeft de ontwikkelaar afgelopen E3 al laten weten dat DOA6 ietwat 'gedeseksualiseerd' wordt en het aantal verende voorbumpers wordt ingedamd. Maakt verder ook niet uit als het gewoon weer een retegoeie en brutal fighter wordt.



BATTLETOADS

Battletoads kwam in 1991 uit voor de NES en werd vooral uitgebracht om de concurrentie aan te gaan met de Teenage Mutant Ninja Turtle-games. De game werd geprezen vanwege zijn moeilijkheidsgraad en werd een heuse culthit die ik zelf ook veel heb gespeeld. Microsoft liet tijdens de persconferentie een teaser zien met zo'n beetje alleen een logo en 2019 als jaartal. Ik gok op een remake, maar zelfs dat is niet bekend.



SUPER MARIO PARTY

Na een aantal maffe probeersels in de vorige Mario Party-games (met alle spelers in één wagen; wie wil dat nou?!) gaat Super Mario Party terug naar de klassieke bordspelroots. De minigames zien er tot nu toe nog een beetje inspiratieloos uit, maar de mogelijkheid om twee Switches aan elkaar te koppelen voor één speelveld, lijkt me dan wel weer intrigerend.





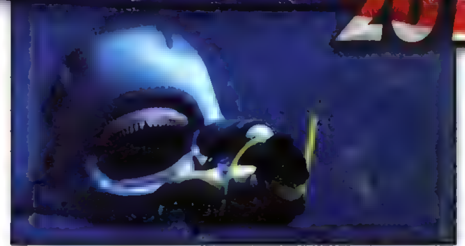
DOOM ETERNAL

Hell on earth, dat is vrij letterlijk wat we zien in de E3-trailer van DOOM Eternal. Man, als je dacht dat de wereld nu fucked is, check dan even goed die pulserende tentakels die hele flatgebouwen optillen. Of die Cacodemon met fucking armen. Ja, als er ledematen aan die rondvliegende oogbollen groeien, en als Mick Gordon terug is om de muziek te doen, dan weet je dat het aan is!

THE ELDER SCROLLS VI

Ja hoor, het is aangekondigd: de zesde Elder Scrolls. Er is nog geen ondertitel, dus we weten niet eens waar het zich gaat afspelen, maar TES-experts vermoeden dat het High Rock zal zijn, en ik hoop stiekem op het gezonken continent Yokuda ... alleen dan vóórdat het gezonken was natuurlijk.





MANEATER

Als er een prijs was voor 'slechtste gametitel E3 2018', dan was Maneater best een goeie geweest, want het rolt niet bepaald soepel van de tong. Anyway, Maneater is een game waarin je als een haai aan de Golfkust zo veel mogelijk mensen moet eten. Niet enorm diepgaand dus, en de gameplay ziet er dusdanig shallow (haha) uit dat je niet meer dan 5 euro aan deze game uit wil geven. Of 2,50 in de Steam-sale, in een dronken bui ...

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Ontwikkelaar Respawn Entertainment (bekend van Titanfall) heeft tussen neus en lippen door laten weten hard te werken aan de game Star Wars Jedi: Fallen Order, die zich afspeelt tussen Episode III: Revenge of the Sith en IV: A New Hope. Heel veel meer is er helaas nog niet bekend over deze game. SWJ: Fallen Order moet medio volgend jaar uitkomen.





WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

Eerst dachten we dat het om DLC van Wolfenstein II ging, maar Youngblood is een geheel nieuwe game waarin de tweelingdochters van B.J. Blazkowicz aarskicken 'just like poppa taught them' – en dat in het Parijs van de jaren 80. O ja, de game is geënt op co-op, dus we zijn hyped.

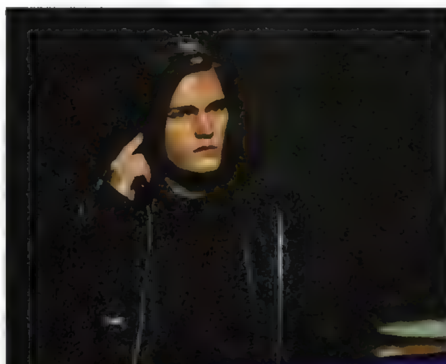
HALO INFINITE

'Op welke planeet zijn we beland?' vroeg ik me de eerste 30 seconden van Halo Infinite's teaser af. Daarna, na het zien van de prehistorisch ogende neushoorns: 'In welk tijdperk zijn we?' Algauw werd het duidelijk, en hoewel ik lichte teleurstelling voelde toen ik doorkreeg dat Halo Infinite zich 'gewoon weer' afspeelt op de zoveelste Halo-ring, maakt het feit dat de game op een gloednieuwe engine loopt een hoop van de hype goed. Want die schijnt de studio nodig te hebben om dit ambitieuze project überhaupt aan te kunnen. Het klinkt alsof Halo Infinite meer gaat worden dan alleen een shooter met Master Chief ...



THE QUIET MAN

Liefhebbers van Detroit: Become Human en andere hyperrealistische games met een filmische insteek kunnen hun lol op met deze nieuwe game van Square Enix. De hoofdrolspeler is vermoedelijk doofstom en zodoende behoorlijk quiet, en de trailer toont een mengeling van echte beelden en CGI. We gaan zien hoe dat uitpakt, want meer weten we op dit moment niet.



TROVER SAVES THE WORLD

Als je van absurde (en oké, soms ronduit flauwe) humor houdt, opgelet: de bedenker van de scifi-cartoon Rick & Morty komt met een eigen whacky platformgame. Het verhaal: je honden zijn ontvoerd door een gesnaveld wezen dat de arme beesten in zijn oogkassen heeft opgesloten. Aan jou de taak Glorkon op te sporen en je honden te bevrijden (o, en terloops effe het universum te redden). ✖



EXCELLENT, EERSTEKLAS EN EXCEPTIONEEL

E3 SHOWST



Je kijkt je ogen uit op een beurs als de E3, maar toch zijn er elk jaar weer games die er met kop en schouders bovenuit steken. Dit zijn de games die dit jaar een verpletterende indruk maakten.

HET BESTAAT GEWOON ECHT

BEYOND GOOD & EVIL 2



Het voelt nog steeds aan als een koortsachtige droom, maar ik heb Beyond Good & Evil 2 gewoon met mijn eigen ogen in actie gezien. Dit vervolg, wat eigenlijk geen vervolg maar een prequel is, heeft nu al mythische proporties aangenomen, zoals bijvoorbeeld Shenmue 3 of The Last Guardian dat eerder deden. Dat na zo'n lange periode – het origineel verscheen vijftien jaar geleden! – een speelbaar stukje is gedemonstreerd, is niks minder dan een wereldwonder. In een klein hoekje van een meeting room boven de beurshallen van de E3 zag ik zo'n twintig minuten rasechte gameplay.

Totaal niet zoals de vorige

Even voor de duidelijkheid: Beyond Good & Evil 2 wordt totaal anders dan het eerste deel. Je speelt namelijk als zelfgemaakt personage en kan de hele game in co-op doorspelen. Dat werd dan ook gedemonstreerd tijdens onze sessie. Het voelde eerst een beetje gek om onbekende personages in de hoofdrol te zien. De verbintenis met Jade in het origineel was immers een van de sterkste onderdelen van die game. Toch heb ik best zin om mijn eigen ruimtepiraat in elkaar te zetten, vooral omdat je je eigen dierachtige mens – ook wel Hybrids genoemd – kunt maken. Zo kun je een half-aap, half-neushoorn of misschien wel half-krab in het leven roepen.



Precies zoals de vorige

Waar ik de ziel van de eerste Beyond Good & Evil gelukkig wél in terugvond, was in de wereld die het team van Ubisoft Montpellier aan het maken is. De demo vond plaats in de Hindoe-metropolis Ganesha, waar corporaties overheersen en traditionele Indiase architectuur in harmonie met futuristische neonbelichting het straatbeeld bepaalt. Deze unieke toekomstvisie van een fictieve plek geeft precies dat gevoel dat ik als tiener kreeg toen ik voor het eerst de demo van Beyond Good & Evil op de familie-pc speelde. Het gaat helaas nog jaren duren voordat Beyond Good & Evil 2 in de schappen ligt, maar dat de game überhaupt in productie is, maakt mij op dit moment al blij genoeg.

OVERMEESTER BRITSE SEIZOENEN

FORZA HORIZON 4



Oké, effe eerlijk: ik had niet verwacht dat Forza Horizon 4 toch wéér vetter zou worden dan Forza Horizon 3, maar het lijkt echt te gaan gebeuren! Horizon 3 speelde zich af in Australië en dat was zo'n beetje de perfecte setting, maar in Forza Horizon 4 gaan we naar Groot-Brittannië en krijgen we te maken met de onhebbelijkheden van alle seizoenen.
Engeland is zo nodig nog mooier nagemaakt dan Australië, en dat is ook eigenlijk niet zo vreemd, aangezien dáár de roots van ontwikkelaar Playground Games liggen en nu letterlijk het hele team heeft meegeholpen in plaats van alleen een team in het buitenland. Het resultaat is verbluffend, zeker als je een vette 4K-tv met HDR hebt staan.

Nukken der natuur

Daarnaast verandert elke week het seizoen in de game, waardoor er compleet nieuwe voertuigen en events beschikbaar komen, maar door bijvoorbeeld het bevriezen van een groot meer ook hele gebieden! De ondergrond voelt door bijvoorbeeld regen, sneeuw, ijs en blaadjes op de weg bovendien per seizoen anders aan.
Het is eigenlijk gek dat Forza Horizon nooit eerder dit soort seizoensveranderingen heeft gehad. Het pusht de game naar een nieuw niveau en zorgt ervoor dat de boel nog langer vers blijft. Ik dacht een beetje Forza Horizon-moe te worden, maar ik heb potverdorie toch weer enorm veel zin in deel 4!

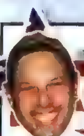


OPPERS



ATOOMBOM OP JE VRIENDEN

FALLOUT 76



De gedachte achter Fallout 76 snap ik wel. Fallout-spelers maken altijd supervette dingen mee in het Wasteland, maar kunnen die momenten nooit delen met andere spelers. Bethesda maakt van Fallout 76 daarom een game die je in co-op kunt spelen. Aan de gameplay verandert verder dus weinig, maar de ervaring moet totaal anders worden.

Maar wacht eens even ... zijn de Fallout-games niet juist zo tof door dat 'alleen op de wereld'-gevoel dat je krijgt tijdens het rondslenteren in het Wasteland? Is niet juist dát de kracht van Fallout? Begrijp me niet verkeerd, ook ik ben blij dat Fallout 76 geen simpele spin-off is zoals Fallout Shelter, maar echt een full-blown nieuwe Fallout. En toch, als ik heel eerlijk ben, had ik liever gewoon weer lekker een single-player-game gezien.

Nucleaire bommen

Dat is onder meer te danken aan het feit dat er in Fallout 76 toch elementen zitten die duidelijk op multiplayer zijn gericht. Ja, je kunt de hele game alleen doorlopen, maar je komt er bijvoorbeeld niet onderuit dat je andere online-spelers zult tegenkomen. Fallout 76 wordt immers een online-only-game met echte spelers als vijanden. Het worden weliswaar geen battle royale-perikelen, zoals in Fortnite of PUBG, maar toch ... ik voel het niet zo.

Niettemin belooft Bethesda dat het wel een echte Fallout-game blijft, en dat er bijvoorbeeld maar heel weinig spelers per map worden ingedeeld, die sowieso al vier keer groter is dan de map uit Fallout 4. Ook het feit dat je daadwerkelijk nucleaire bommen op het kamp van andere spelers kunt droppen, is briljant verzonnen. Vanwege de hoge straling zullen de vijanden snel muteren en ongelofelijk sterk worden, en je zult als speler zelf ook de juiste maatregelen moeten nemen tegen de straling. Daar staat tegenover dat je lekker alle items kunt pakken van de spelers die je in één klap hebt weggevaagd. Tja, ik geef toe: dat moet ik een keer meemaken!



Vastgeroest

Misschien zit ik een beetje vastgeroest in de 'never change a winning team'-gedachte, maar ik maak me zorgen uit pure liefde. De Fallout-games zijn toch altijd een beetje speciaal en ik hoop heel hard dat Bethesda dat goed beseft. Ik ben gewoon bang dat de magie van Fallout de nek wordt omgedraaid door co-op en multiplayer, maar misschien kom ik hier bij de release in november op terug en wil ik niets anders meer. Fucking benieuwd!

KOJIMA DOET VAAG

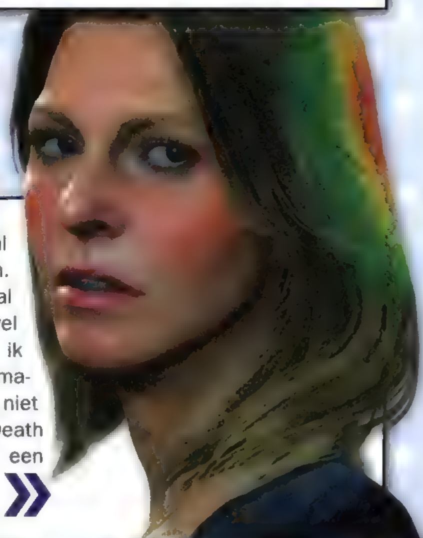
DEATH STRANDING



Toevallig had ik het tijdens de E3 met Wouter over Death Stranding. Hij is ervan overtuigd dat de game vaag blijft en uiteindelijk meer vragen oplevert dan antwoorden, net als in de trailers die de afgelopen jaren zijn langsgekomen. Ik begrijp zijn gedachte heel goed, maar ik heb er een compleet ander gevoel bij. Kojima is naar mijn mening expres heel vaag in zijn uitspraken en de footage die druppelsgewijs wordt losgelaten, en dat gaat tot de launch van de game ook niet veranderen. Kojima wil namelijk dat iedereen er zelf achter gaat komen waar Death Stranding nou eigenlijk over gaat en wil bij iedereen dat verrassingselement triggeren, dat kwartje laten vallen, dat aha-moment laten ervaren.

Bij de strot

Hoe vager het nu is, des te vetter is de onthulling van de game, die je als speler op dat moment waarschijnlijk al lang bij de strot heeft gegrepen. Ik denk serieus dat het geniaal wordt, al ben ik het ergens wel met Wouter eens, aangezien ik gok op een open einde. Kojima-san zal waarschijnlijk nog lang niet klaar zijn met de wereld van Death Stranding en er komt sowieso een deel 2, ergens in 2074 voor de PlayStation 9. »









STIJLSPROEIER

CYBERPUNK 2077



Op de laatste dag van de E3 checkte ik de game die de persconferentie van Microsoft een KNALLER van een afsluiter gaf: Cyberpunk 2077. En iedereen mocht het de rest van de dag ook weten, want ik liep rond met een dikke bo... euh, felbegeerd beeldje van CD Projekt Reds aankomende scifi-RPG. Terwijl mijn energielevel en sociale capabiliteit tot een nulpunt was gezakt, moest ik een stuk of twintig vreemdelingen beleefd uitleggen dat ze de statue alleen konden krijgen als ze een maand geleden een afspraak met CD Projekt Red hadden gemaakt voor een presentatie. Zoals wel vaker was ik daarmee bevoorrecht als een malle, wat ongeveer mijn favoriete staat van zijn is, net zoals ik me tijdens de presentatie de koning te rijk voelde.

Cyberstijl

Cyberpunk 2077 wordt best wel een klassieke RPG, compleet met een uitgebreide character creator, een klassensysteem (waarbij je klasse zich ontwikkelt aan de hand van je speelstijl), statistieken en conversation trees. Maar er is niets ouderwets aan de grote levende wereld waar dat zich in afspeelt, want Night City belooft echt een stad te worden waar we onze ziel en onze levens in moeten gaan verliezen. Het doet denken aan een Neo-Tokyo uit een anime, vol neon, bizar geklede lui en, euh ... poesjez. Ja echt, zó levend! Volgens CD Projekt Red zijn er zelfs geheimen en missies te vinden in de bovenste verdiepingen van de wolkenkrabbers, dus daar gaat het brein best van tollen.

Stoelstuiteren

Ook de gameplay is niet echt standaard-RPG, want de retesnelle first-person shooter-actie is het best te vergelijken met een Deux Ex, alleen dan véél spectaculairder. De bloedspetters, stukken cover en schadegetallen vliegen in het rond, terwijl V (zoals het hoofdpersonage heet) haar augmentations ten volste benut door de meest bizarre capriolen uit te halen. De vijanden zijn fucked-up freaks met de meest afzichtelijke cyborg-misvormingen, en er sijpelt gewoon zoveel ambitie en stijl uit Cyberpunk dat ik er van op m'n stoel ga stuiteren.

ONBEANTWOORDE VRAGEN

THE LAST OF US PART II



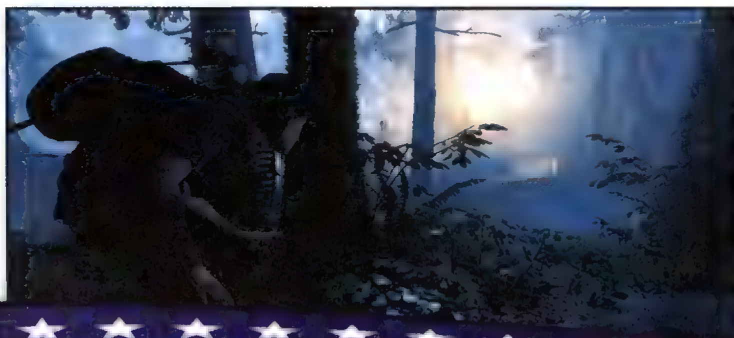
We hebben allemaal gezien hoe Ellie in een prachtige, gevoelige scène uit de kast kwam, gevolgd door een, euh ... héél wat minder sentimenteel stuk gameplay, waarna we weer 'd'aaaww ...' kirden als er lieve nietsjes worden gefluisterd. Het is prachtig, het blaast gevoelens door je buik, het is alles wat je hoopt dat The Last of Us Part II gaat zijn. Helaas is het ook meteen alles wat wij op de beurs hebben gezien.

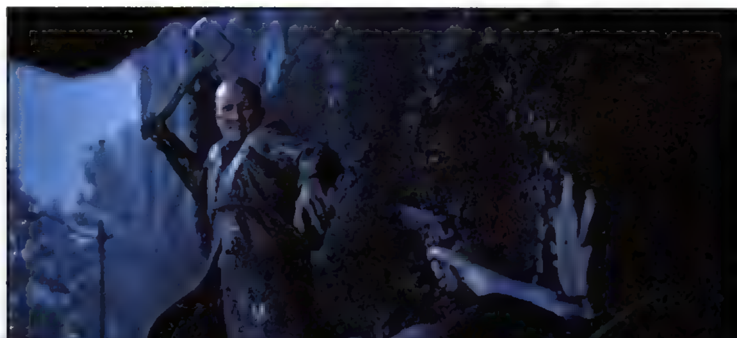
Behind closed D'OH!

Daar zat ik dan, vol hoop en spanning in een speciaal zaaltje achter de Sony-stand. Ik keek om me heen en zag Neil Druckmann, het genie dat de vorige The Last of Us heeft geschreven en game director is van het vervolg. Achter in de zaal zat Halley Gross, de lead writer van deel 2, die ik het jaar daarvoor al had lopen stalken in de Umami Burger. Hooggeëerde gasten dus, en ik kon niet wachten om ze respectvolle, maar scherpe en intelligente vragen te stellen aan de hand van alles wat we te zien zouden krijgen. Toen begon de presentatie ... Ik wreef in m'n handen van anticipatie.

Verrassing

De trailer van de persconferentie begon en dat leek me een prima manier om ons warm te krijgen voor de rest. Of misschien zouden ze even stilstaan bij bepaalde momenten en extra toelichting geven, zoals het bij Ghost of Matsumatsu ging? Leuk!
De trailer ging echter gewoon door en toen ik opzij naar Druckmann keek, zag ik dat hij mijn reactie en die van de andere mensen peilde. Bij mij kon hij niets anders dan genot en plezier ontdekken, net als tijdens de eerste keer. Toen was de trailer voorbij en werd ons gevraagd de ruimte te verlaten. Ik panikeerde een beetje van deze onaangename verrassing ... IK HEB NOG ZO VEEL VRAGEN! NEIL! HALLEY! Vertel me meer over deze glorieuze game! PLEASE!









FRISSE FITTIES

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE



De Smash Bros.-games zijn typisch games die je in de vingers moet hebben. Als ik nieuwkomers *kuch*Dennis Mons*kuch* de game voor het eerst zie proberen, zijn ze vooral in de war vanwege de unieke controls en hectische actie. Ik heb het geluk dat ik al sinds de N64-editie knok met Mario, Pikachu en voornamelijk Link, en had dus nul problemen om Super Smash Bros. Ultimate te spelen. Oké, de pro-controller was effe wennen, maar je kunt straks ook als echte purist je GameCube-controller aansluiten op de Switch. En geef toe, Smash Bros. spelen met iets anders dan die maffe controller wil toch niemand?

Nintendo nerft billen

Het grote nieuws bij Super Smash. Ultimate is dat elke vechter terugkeert die tot nu toe in de serie is verschenen. Voor Fox, Luigi of Samus is dat misschien geen verrassing, maar het is best een dingetje dat Snake weer van de partij is. Extra mooi is natuurlijk dat David Hayter, die in de laatste Metal Gear Solid door Kojima was vervangen door Kiefer Sutherland, zijn stem weer inspreekt. Jammer is dan wel dat de billen van Snake niet zo lekker rond zijn als in Super Smash Bros. Brawl, maar dat neem ik dan maar voor lief [wat een teleurstelling - Ed]. Hoewel het leuk is dat Nintendo alle personages terugbrengt, is het wel jammer dat dit effect heeft op de hoeveelheid nieuwe vechtersbazen.

Frisse inkt

In de E3-demo konden we wel al met twee splinternieuwe toevoegingen aan de slag: de Inkling uit Splatoon en Metroid-baas Ridley. Vooral deze eerste nieuwkomer speelde heerlijk soepel, mede dankzij het intuïtieve gebruik van de Splatoon-wapens zoals de verfroller en het Splattershot-machinegeweer. De gameplay van Ultimate is verder natuurlijk erg herkenbaar, en dat is helemaal geen punt. De nieuwe toevoegingen en tweaks aan bijvoorbeeld de snelheid van het vechten geven net dat beetje frisheid dat je wil van een nieuw deel, maar verder is het vooral fijn dat je later dit jaar gewoon lekker klassiek kan Smashen op de Switch!





FLORIAN OVER DE E3

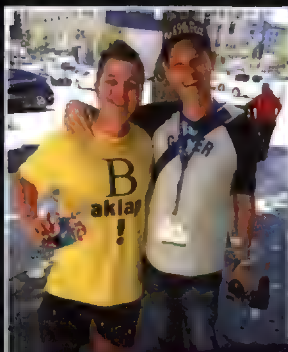
Onvergetelijk

De PU-fans! Nog steeds ongelofelijk, maar toen ik op dag twee nietsvermoedend richting het beroemde Figueroa Hotel liep voor een afspraak, werd ik aangesproken door twee enthousiaste fans op straat. Die gasten hadden zelfs zelfgemaakte PU-shirts aan! Het was zo onwerkelijk dat ik even dacht dat ik in de zeik genomen werd. Een van die dudes was voor zijn werk in Los Angeles en de andere vond dat een perfect excuus ook een weekje te komen chillen en de E3 mee te pakken. Ze vertelden een missie te hebben tijdens de E3: een van de PU-redacteuren ontmoeten. Missie geslaagd mannen, respect!

(E)3 keer niks

Helaas kreeg ik dit jaar voor het eerst geen uitnodiging van Sony om de persconferentie bij te wonen. Door de setting was er maar een beperkt aantal plaatsen beschikbaar, dat in ons geval neerkwam op één plek voor PU. Had ik de sfeer willen snuiven tijdens de Sony-persco? Had ik de setting van dichtbij willen zien? Had ik live willen luisteren naar de gitarist die The Last of 2 speelde? Had ik live alle vette nieuwe trailers willen bekijken? Had ik zelfs m'n tanden willen zetten in die gekke blauwe hapjes? Ja, natuurlijk! Vergeef ik het Wouter dat hij zijn uitnodiging niet afstond aan mij? Nee, natuurlijk niet!







Wensen voor volgend jaar

Duh, een uitnodiging voor de Sony-persconferentie natuurlijk! Daarnaast meer legendarische feestjes, minder bezoekers óf een extra persdag, minder of snellere security, de airco in de ochtend een tandje lager, normale prijzen voor voedsel, wifi waar je wat aan hebt, next-gen PlayStation, Xbox en VR-headsets, nog veel meer vette games.

SAMURAI

Anders dan zombies of battle royale is het thema samurai niet per se een hot item. Des te grappiger dus dat er dit jaar niet één, niet twee maar drie grote samurai-titels op de E3 te zien waren ...



OP REIS NAAR HET OUDE JAPAN
GHOST OF TSUSHIMA



Naast Nioh 2 en Sekiro: Shadows Die Twice lijkt de game van Sucker Punch de meest realistische samurai-game van de drie te worden. De game speelt zich in 1274 af in Japan, tijdens de Mongoolse invasie. De meeste samurai zijn inmiddels uitgeschakeld en het hoofdpersonage, Jin Sakai, is uit op wraak. Hoe je dat doet, is dankzij een opmerkelijk gamedesign echter volledig aan jou. Er zit namelijk helemaal geen waypoint in Ghost of Tsushima! Nooit zal de game je buiten een missie of queeste om, ergens naartoe sturen; je moet helemaal zelf beslissen waar je naartoe gaat, wat je wil ontdekken of welke missie je aanneemt. Sucker Punch wil namelijk echt dat je je eigen verhaal beleeft in de grote open wereld van het authentieke eiland van Tsushima.

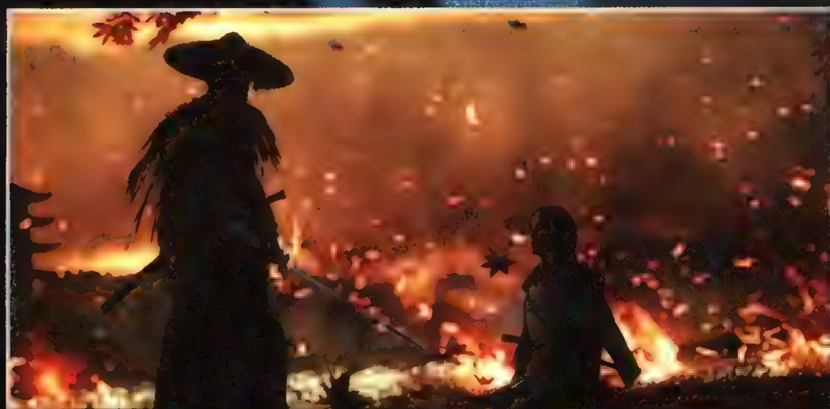


Reddingsactie

Het gekke is alleen wel dat Sucker Punch nog vaag doet over of je daadwerkelijk keuzes kunt maken in het verhaal en in de gameplay. In de demo die we te zien kregen tijdens de E3 zagen we hoe Jin een monnik probeerde te redden, maar tijdens je reddingsactie beland je in een battle met een andere samurai, die het vanwege een dingetje in haar verleden niet met je eens is dat de monnik het overleeft. Had je die battle ook kunnen ontwijken? Heb ik überhaupt de keuze om de monnik niet te redden? Of nog slechter gedacht: kan ik na mijn overwinning in plaats van de katana teruggeven ook haar kop eraf hakken?

Veelbelovend

Zeker gezien hoe de inFamous-games eigenlijk twee keer gespeeld kunnen worden door alle goed-slecht-keuzes, zou het vreemd zijn als er ook niet iets in die vorm in Ghost of Tsushima zit, maar dat blijft voorlopig dus nog onduidelijk. Net als de releasedate trouwens, want de game is nog lang niet af. Hopelijk neemt Sucker Punch er dan ook lekker de tijd voor, want het ziet er allemaal veelbelovend uit. De sfeer van het oude Japan is fantastisch neergezet met prachtige graphics en muziek, en je kunt de game ook nog eens met Japanse stemmen en Engelse ondertiteling spelen voor een nog realistischer ervaring. Ik ben nu al compleet verkocht!





PREPARE TO DIE OP Z'N MINST TWICE

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE



In een fancy hotel vlak bij de Convention Center ontving Activision hele, HEULE speciale gasten om hun titels te checken, waaronder Sekiro: Shadows Die Twice. Ik moet eigenlijk een beetje wennen aan het feit dat deze game van FromSoftware onder de Activision-banner valt, want de vorige games van deze ontwikkelaar – de Dark Souls-serie en Bloodborne – waren van Bandai Namco en Sony. En titels van Activision die niet onder een MASSIVE franchise vallen, zoals Call of Duty en Destiny ... tja, die zijn vaak niet om over naar huis te schrijven. Ken je Chivalry: Medieval Warfare, Wappy Dog of Battleship nog? Nee, natuurlijk niet.

Moeilijker en anders

Maar in dit geval heeft Activision weer een potentiele topper in handen, en niet alleen omdat het een game van FromSoftware is. Natuurlijk is dat een van de wat prominentere redenen, maar Sekiro is in principe geen Souls-like, dus borduurt het niet voort op de megatrend onder – soms ietwat snobistische (oh no he didn't!) – gamers die het subgenre beschouwen als het summum van digitale spelerij. Nee, Sekiro mag dan wel lijken op een Souls-like qua stijl, perspectief en euh ... Japansheid, maar de combat is niet gebaseerd op het welbekende stamina-systeem, waarmee het eigenlijk een totaal ander beestje is geworden. De gevechten in Sekiro werken met een gegeven genaamd 'Posture', iets dat moet worden verzwakt bij de tegenstander, zodat je een 'death blow' kunt toebrengen. Het komt neer op een spel van slagen en pareren, waarbij de springknop een belangrijke rol speelt. Iets dat ongetwijfeld ontiegelijk moeilijk zal zijn (From zegt zelfs dat deze game lastiger is dan de Souls-games), maar niet op een oneerlijke wijze. Precies zoals we het lekker vinden dus.

FromSoulsware

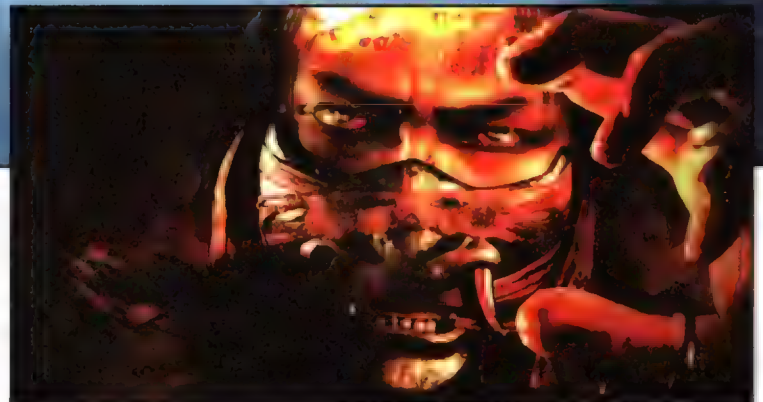
Ik ben zelf geen grote Souls-fan, maar toch zie ik mezelf Sekiro als een malle spelen! Waarom? Nou, het vertoont een hoop trekjes van games als Assassin's Creed en Middle-earth: Shadow of Mordor. Stealth kills bijvoorbeeld, of het feit dat je vrijelijk gebouwen en rotsen kunt beklimmen met behulp van je gadget-arm. Deze handige Shinobi Prosthetic is als een fucking Zwitsers zakmes, want er klappen dingen uit zoals een choppiechop-bijl en kleine explosieven, waarmee de ex-samurai in Sekiro (z'n naam is nog geheim) een bijzonder lenige, handige dude is die het feodale Japan eens goed veilig gaat maken door (eindbaas)demonen aan stukken te hakken.

LATOR, WILLIAM!

NIOH 2



Alsof twee samurai-games nog niet genoeg zijn, werd Nioh 2 ook nog effe aangekondigd op de persconferentie van Sony. Waarschijnlijk zal deze titel de moeilijkheidsgraad van het elders op deze pagina's besproken Sekiro: Shadows Die Twice willen evenaren, hoewel het doodgaan deze keer 'bevredigender' moet worden, aldus de game director. Ook zit er een character creator in, maar verder zal Nioh 2 geen dramatische verandering zijn ten opzichte van z'n voorganger. Niettemin zal zelfs een veilig vervolg op Nioh alsnog een vette samurai-game opleveren ...





E3 VOLGENS DENNIS

Onvergetelijk

De frickin' hotdogs! De mannen hebben geen woord gelogen over hoe belachelijk episch de hotdogs zijn die Mexicanen voor de deur met zelfgebouwde barbecuetjes voor 5 bucks verkopen! Op meerdere momenten échte lifesavers, want ammehoela dat ik tijd genoeg had om knap te ontbijten. O, en ik ben superblij met mijn spuuglelijke Amerikaanse-vlagzwembroek (thanks Eelko en Matthijs, stuur effe een tikkie!) die ik dus nooit niet hier in Nederland kan dragen, want hier is het niet ironisch. En laten we hier ook nog even ons zwembad als hoogtepunt benoemen, want er is niets lekkerders dan 's ochtend beursklaar te worden door een frisse duik.

(E)3 keer niks

Hoe goed het voer van de food trucks op de beurs ook mag zijn: 25 dollar voor alleen een patatje chili-cheese en een biertje is natuurlijk van de pot gerukt. Dat doe je eens, maar nooit weer. Het schijtchatgrijnige beveiligingsteam bij de hoofdingang wist soms ook flink je dag te verstieren. Ze gingen nog net niet met rubber handschoentjes aan de slag, terwijl het team bij de Zuid-ingang heerlijk aan het klooien en grappen was.

Wensen voor volgend jaar

Als er volgend jaar geen Walmart-dag wordt ingecalculeerd, ga ik pissig weer naar huis. Want wat een awesome TROEP verkopen ze daar! Naast mijn epische vlagzwembroek heb ik daar ook een 'Drinkin' like Lincoln' red cup gescoord (wat is het toch met die Yanks en rode bekers om uit te drinken?). Ook zou ik graag geen frickin' baby Anakin Skywalker-meuk meer willen krijgen. Alvast bedankt, Wouter. ✖



SCHATTIGE GAMES VOOR STOERE GAMERS

D'AAAAAAW, LIEV...

Natuurlijk, we zien het liefst bloederige arena's en doorleefde personages in onze games, maar soms, héél soms is het wel zo verfrissend iets schattigs te spelen. Dit zagen we op de E3 ...





IF YOU GO CHASING RABBITS ...

ORI AND THE WILL OF THE WISPS



"Is dat die game met dat witte konijn?", vroeg onze uitgever Martijn tijdens de E3 toen ik mijn klep maar niet hield over dat ik Ori and the Will of the Whisps mocht spelen met de lead producers van Moon Studios. Ik ben namelijk verliefd op dat 'witte konijn', dus was die afspraak stiekem degene waar ik het meest naar uitkeek (en vooruit, ik kreeg een Ori-koekje).
Punt is namelijk dat ik menig traantje heb weggepinkt vanwege dat witte konijn, en dat gebeurt zelden als ik games speel (ik jank wel om de haverklap om het journaal, romcoms met een happy ending (die ik eigenlijk haat), mensen die de deur voor je openhouden, de emotie die ik voel bij de kleur blauw en nog zo wat zaken). Ori, maar zeker ook het moederwezen Naru, hebben een speciaal plekje in mijn hart, en daarom was het verhaal soms zo hartverscheurend.
Vanaf het eerste moment dat Ori 2 voor mijn neus verscheen, heb ik zitten grijnzen. De game is met dank aan een nieuwe physics- en 3D-engine die Moon heeft gebouwd nóg mooier dan het eerste deel. Ori en de andere wezens waren namelijk 2D-sprites en de game draaide op 30 frames per seconde.
Deel 2 is echter volledig 3D en draait op 60fps, en dat in 4K-HDR! De wereld is kleurrijk en levendig, alles beweegt of reageert op Ori en natuurlijk is de muziek weer betoverend (dankzij componist Gareth Coker, die ook de soundtrack van deel 1 deed).



Moon heeft de manier van spelen wel flink aangepakt: nu krijg je via de linkertrigger meteen een menuutje waarin je wapens en spells onder een controllerknop kunt indelen. En zo switch je dus veel sneller tussen al je ability's dan in deel 1 – zelfs als je midden in een gevecht zit. Een stuk prettiger als je niet zo op lastige menuutjes kickt.
O, en hoewel Moon nog wel even bezig is met het spel, werd me op het hart gedrukt dat Ori and the Will of the Wisps flink groter wordt dan The Blond Forest. Dus nóg meer wit konijn om ons volgend jaar op te verheugen!

ALS JE HET KUNT DROMEN, KUN JE HET MAKEN

DREAMS



LittleBigPlanet ging al best ver door spelers de tools en een editor te geven om zelf levels en hier en daar zelfs een compleet andere minigame te maken, te spelen en te delen met andere spelers. Media Molecule wil dat idee nu perfectioneren in Dreams, waarin je het zo schattig kunt maken als je het zelf wil! Er komt in Dreams wel een soort Story mode, maar het draait absoluut om het maken van je eigen creaties en om die vervolgens te delen met de community. Het verschil met LittleBigPlanet is dat je niet meer vastzit aan de beperkingen van de engine van de game. Dreams is namelijk zélf de engine!



SQUARE ENIX AND DISNEY, SITTING IN A TREE ...

KINGDOM HEARTS 3

Als we het over Kingdom Hearts 3 hebben, ben ik niet alleen verliefd geworden op de toffe gameplay, maar helemaal op de setting! De game speelt zich namelijk af in supercool ontworpen Disney-werelden, en de schattigheid spat er vanaf. Het is alsof je een Pixarfilm bestuurt, zo strak – bizar gewoon. De ene wereld is nog kleurrijker dan de andere, iets wat mij zeker aanspreekt, maar zelfs als Kingdom Hearts 3 niet helemaal je ding lijkt, moet je de game begin volgend jaar toch een kans geven. Geloof me.

Strakke action-adventure

Het ding is namelijk dat Kingdom Hearts 3 het schattigste uiterlijk ooit heeft, maar als je de hele game zou strippen van alle Disney-cuteness, dan blijft er nog steeds een heel strakke action-adventure over, met goed uitgewerkte gameplay en een tof battlesysteem. De basis is zo goed dat ik serieus denk dat je jezelf als gamer tekortdoet als je de game geen kans geeft vanwege het kinderachtige uiterlijk. Persoonlijk heb ik genoten van de grafische pracht, maar ik werd ook nog eens aangenaam verrast door de diepgang in de battles en hoe de game zich laat besturen. Ook als non-Disney-fan (bestaan die?) valt er zeker wat te halen in Kingdom Hearts 3.

Liefdesbaby

Square Enix en Disney zetten hoog in op Kingdom Hearts 3, en ik gun het bijna geen enkele game meer om een groot verkoopsucces te worden. Desondanks blijf ik toch een beetje bang dat de massa het Disney-sausje niet trekt en denkt dat het een game voor kinderen is. En dat is het niet! Het is een magische liefdesbaby van Square Enix en Disney!



GÉÉN DRAAK VAN EEN GAME

SPYRO REIGNITED TRILOGY

Naast geruchten over een remake van Crash Bandicoot waren er ook al geruime tijd geruchten dat Spyro the Dragon een soortgelijke behandeling zou krijgen. Op de E3 is de game dan eindelijk geshowd. Of eigenlijk games, want het zijn alle drie de Spyro-games in een nieuw jasje.

Het toffe is dat deze Spyro Reignited Trilogy eruitziet zoals je dénkt dat Spyro The Dragon er destijds uitzag op de PSX. In werkelijkheid is er echter een gruwelijk groot verschil, want dit is net als Crash Bandicoot geen simpele remake. Sterker nog, ontwikkelaar Toys For Bob, dat onderdeel is van Activision, had helemaal geen toegang tot de broncode van de originele PSX-games!

Respect

Dit heeft ervoor gezorgd dat alles helemaal from scratch is opgebouwd; zelfs de muziek en voice-acting zijn opnieuw opgenomen. De Spyro-games zien er nu weer uit als games uit het heden, met mooie, kleurrijke en eigentijdse graphics, maar Toys For Bob verdient vooral respect voor het feit dat de game nog steeds echt Spyro The Dragon is – zowel wat betreft grafische stijl, gameplay als animaties. Precies zoals je de games in je hoofd hebt zitten, en dat is best knap, zonder sourcecode van de originele spellen.

Spyro The Dragon is dit jaar 20 jaar geworden en het lijkt erop dat het feestje in elk geval op gepaste wijze gevierd wordt met de release van de Spyro Reignited Trilogy op 21 september.



E3 VOLGENS MATTHIJS

Onvergetelijk

Caloriebommen wegwerken in Denny's! Voor mij was dit de tweede keer stateside en de eerste keer in gezelschap, dus toen Eelko opperde om naar een Amerikaanse diner te gaan, duurde het niet lang voordat we met z'n vieren die kant op scheurden. Hoewel zo'n monsterburgermenu zoals Florian (3000 calorieën!) verorberde me niet helemaal is gelukt, heb ik mijn best gedaan met m'n brave bacon-cheeseburger. Met avocado – zo gezond ben ik dan ook wel weer.

(E)3 keer niks

Titlecards als trailers. Het is een beetje als drie minuten droogneuken en dan meteen naar bed, want het is net niks waar je echt hard van wordt. Vorig jaar na Nintendo met Metroid Prime 4 (waar we deze E3 overigens helemáál niks van hebben gezien) voelde ik de bui al hangen dat publishers het genoeg zouden vinden om een titelscherm of logo te laten zien en verwachten dat gamers dat prima zouden vinden en lekker zouden klappen. Looking at you here, Bethesda, want hoewel de 'trailers' van Starfield en TES: VI net effe iets meer waren dan alleen een logo zoals bij Metroid, vind ik het nog steeds een slappe manier om je persconferentie inhoud te geven.



Wensen voor volgend jaar

Genoeg tijd om een docu te maken over elk gangpad in Walmart, want wat kun je daar de meest bijzondere, oversized of random shit vinden. Qua games vind ik het wel prima als Bethesda's presentatie bestaat uit enkel de zin 'The Elder Scrolls VI: available now' en dan een mic drop. En als ik echt mag dromen: een nieuwe Timesplitters.

AAAAARGH, ZOMBIES!!!

Terug van nooit weggeweest: zombies! Ze spelen al jaren een dankbare bijrol in films en ook games, en dat was dit jaar niet anders. De E3 krioelde van die ondode grapjassen. Deze vier games vielen ons op ...



DE MOOISTE NACHTMERRIE VOOR DE FANS

RESIDENT EVIL 2



Oorspronkelijk verscheen Resident Evil 2 in 1998 voor de PSX. De game werd daarna geport naar de Nintendo 64, pc en Dreamcast, en later zelfs ook nog naar de GameCube, PSP, PlayStation 3 en PS Vita. Maar nu krijgen we eindelijk de versie waar we al jaren op wachten, een echte remake die de game eer aandoet! In mijn speelsessie werd ik eerst weggeblazen door de vette graphics en duistere sfeer, en zelfs de gameplay is eindelijk acceptabel. Echt: een Resident Evil die zich goed laat besturen! Het was alsof ik een super-HD-versie van RE4 aan het spelen was, zonder de clunky besturing. Halleluja, do I hear an amen?



Richting de dood

Als Leon bevond ik me opnieuw in Raccoon City, waar ik in het politiebureau terechtkwam. Leon weet op dat moment nog niet helemaal wat er aan de hand is, maar ik weet al dat de situatie helemaal kut is en dat ik Leon regelrecht richting de dood bestuur. In no-time zat ik met samengeknepen billetjes en zweethandjes te spelen en uiteraard, die shit gaat helemaal fout. Het ding is dat je diep het politiebureau in moet om een agent te redden, maar zodra je daar aankomt, ligt die gast al letterlijk in twee stukken. Omdat je zo diep in het level zit, slaat de paniek meteen toe, want het is een pokkeneind terug en je weet dat het geschreeuw van de doodbloedende agent andere zombies heeft aangetrokken.

Creepy als hel

De beklemmende sfeer wordt zo goed neergezet dat ik alleen maar weg wilde daar en binnen een kwartier spelen echt een connectie had met Leon. Die zombies zijn creepy als hel, hebben te veel kogels nodig om compleet te worden uitgeschakeld en als er één ding is dat níét is veranderd, is het de schaarste aan ammo wel. De spanning zat er meteen goed in en bleef bij mij op de beursvloer nog lang na sudderen.

NOG. VEEL. MEER. POLIJSTEN!

DAYS GONE





De game Days Gone is al meerdere malen uitgesteld en onlangs zelfs nóg een keer opgeschoven, nu naar begin 2019. Dat is doorgaans geen goed teken en tijdens mijn gameplaysessie behind closed doors bij Sony werd me wel het een en ander duidelijk. Nope, de game was niet eens speelbaar: nog zo'n teken aan de wand ... Days Gone speelt zich af in een grote open wereld waarin misschien wel miljoenen zombies leven die op momenten massaal samenkomen en als een malle achter je aan komen. Dat is rete-spectaculair en strak uitgewerkt door Sony Bend Studio, maar dat kan niet worden gezegd van de rest van de game.



Dikke laag polish

Vooruit, het wordt geen kutgame. Sterker nog, het zou weleens een topper kunnen worden, maar er moet nog héél veel gebeuren aan de game. Het gaat dan vooral om een dikke laag polish, die zo'n beetje op alle fronten behalve de zombies moet worden uitgesmeerd. De grafische glitches moeten eruit, de animaties moeten een stuk beter, de lipsync loopt niet gelijk met de stemmen, voertuigen reageren soms niet op de ondergrond, de framerate kakt op gekke momenten in, de hitdetection klopt bij tijd en wijle niet en ga zo maar even door.

Shitload zombies

Mocht het over dik een halfjaar toch zijn gelukt om Days Gone uit te brengen zonder al deze problemen, dan zou ik niet alleen verrast zijn, maar ook blij.
In de basis is Days Gone namelijk best een coole survival-actiongame met stoere motordudes en een shitload aan zombies, en door de grote open wereld heb je de vrijheid om missies aan te gaan zoals je wil. Ik hoop dat Bend Studio het kunstje gaat flikken.

TECHLAND HEEFT HET LICHT NOG NIET GEZIEN

DYING LIGHT 2





Zombies zijn een beetje passé, zo anno 2018. Tenminste, dat was de consensus van de gehele wereldbevolking, die sinds jaar en dag met een enorm aantal entertainmentproducten wordt gebombardeerd met levende doden. Ontwikkelaar Techland (die voorheen Dead Island heeft gemaakt) dacht daar kennelijk anders over en komt met een vervolg op hun redelijk succesvolle zombie-survival-parkourgame uit 2015: Dying Light. Maar dan met een twist.

Anders

Dying Light 2 doet het anders dan z'n voorganger. Hoewel er nog steeds zombies te vinden zijn, focust het verhaal op de mensen in deze situatie. En dat wordt heel duidelijk 'afgebakend': overdag komt het nooit voor dat er opeens een zombie aan je onderbeen knabbelt. De ondoden zullen namelijk pas na zonsondergang de straten in de fictionele Europese metropolis onveilig maken. Dat geeft je dus alle rust om in het daglicht te klimmen en te klauteren in deze nog naamloze stad, die viermaal groter is dan het verkenbare gebied in de voorgaande game. Op de map vind je wel elementen van bestaande steden als Berlijn en Parijs (De Brandenburger Tor en de Arc de Triomphe zijn gespot in concept art), dus helemaal onherkenbaar is het ook weer niet.

Drijfveer

Wat nieuw is voor Dying Light, zijn de opties die je krijgt in gesprekken met NPC's, die ook weer invloed hebben op de wereld. Tijdens het verhaal zul je namelijk keuzes moeten maken hoe je omgaat met een bepaalde situatie, wie je te vriend houdt en wie je uiteindelijk tot je vijanden rekent. Als je je affilieert met bepaalde groepen in de stad, kunnen andere facties daar niet blij mee zijn; in protest sluiten zij vervolgens het drinkwater af, waardoor de onschuldige burgers van de stad zullen vertrekken en het gebied desolaat wordt achtergelaten. Dit soort oorzaak-gevolgsituaties zijn de drijfveer achter het verhaal van Dying Light 2, waarin de zombies dus meer naar de achtergrond worden geschoven. Een goede keuze, denk ik, want die clichématige, uitgekauwde zombieverhalen hebben we inmiddels wel gezien.



EEN BEETJE OVERBODIG

OVERKILL'S THE WALKING DEAD



Terwijl de serie van The Walking Dead haar fans al seizoenenlang mentaal aan het misbruiken is en meerdere hoofdrolspelers ermee willen kappen, besluit Overkill Software (bekend van Payday) de franchise nog even te lenen voor een game. Hoewel deze co-op-gerichte ervaring voor maximaal vier spelers niet zwart-wit is, zeggen de makers dat het gebaseerd is op de cómics van The Walking Dead, en niet op AMC's tv-serie. Verstandig. Het speelt zich af in Washington DC (net als Payday, niet geheel toevallig), een gebied dat tot nu toe niet verkend is in de TWD-franchise, en het speelt een beetje als Left 4 Dead, maar dan verhalender. Misschien niet de meest veelbelovende zombiE3-game, maar co-oppers doen er niet verkeerd aan deze in de gaten te houden ...

E3 VOLGENS EELKO

Onvergetelijk

Man, ik heb in LA te veel hoogtepunten gehad om er echt één aan te wijzen. Shoppen in de Walmart, wakker worden en lekker gamestreams checken op de big-ass tv in onze villa, elke dag hamburgers eten (de een nog beter dan de ander!) en gratis coke-refills, keihard lachen om stomme YouTube-shit (er is een kanaal van een gast die plastic tuinstoelen verzamelt – I kid you not), lekker cruisen over de Californische snelwegen terwijl Dr. Dre door de speakers pompt, sowieso is nachtelijk LA de bom, voorbij lange rijen met gepeupel lopen omdat je van de pers bent ... nou ja, dat werk.

(E)3 keer niks

Even afgezien van het feit dat je in de baas z'n tijd naar LA mag, er nog voor betaald wordt ook en je dus eigenlijk helemaal niet mág zeiken, valt er natuurlijk altijd wel iets te zeiken. Over het feit dat er óveral rijen zijn bijvoorbeeld, en dat je daar rustig een uur of meer in staat. Of dat belachelijke hoogpolige tapijt op de beursvloer, waardoor het aanvoelde alsof je kilometers door mul Saharazand moest lopen. Of het feit dat er zich maar vier wc's in onze villa bevonden die op mysterieuze wijze altijd bezet waren, en als ze tóch vrij waren, had er net iemand zijn afschuwelijke darminhoud zitten legen. Zo moet de hel ruiken.

Wensen voor volgend jaar

Het is zo dat de pers gedurende de E3 tot 12.00 uur ongestoord toegang heeft tot de beursvloer. De duizenden nerds staan elkaar dan al uren voor de deur te vertrappelen om naar binnen te mogen, en zodra de deuren opengaan -BAM- is het geen doen meer. Ik zeg: voortaan twee dagen alleen pers, daarna een dagje voor publiek. ✖



ROUND-UP

ONZE HART- & BREINFAVORIETEN

TOP 3 ♥ - GAMES

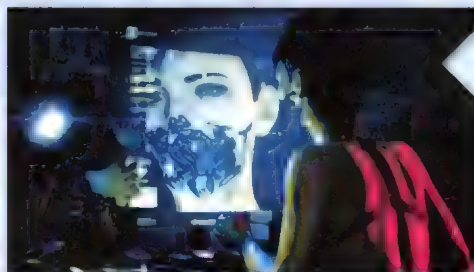


3 Sekiro: Shadows Die Twice
From Software stapt af van de Souls-likes ... Althans, Sekiro is echt wel even wat anders dan Bloodborne en Dark Souls, en dat is precies wat ik wil van die ontwikkelaar: iets verrassends.

2 Halo Infinite
De trailer doet vermoeden dat de volgende Halo wel eens echt iets anders zou kunnen zijn. Het deed me zelfs een beetje denken aan Halo Reach, dus ik wil graag aan boord zijn voor deze!

1 Ghost of Tsushima
Ik heb niet enorm veel vertrouwen in Sucker Punch na het matige InFamous: Second Son, maar ze stoppen genoeg tijd en volgens mij massa's passie in deze strak uitziende samoerai-game.





TOP 3 🧠 - GAMES



3 Spider-Man
Ik heb het eindelijk gespeeld en Spider-Man is een stuk pittiger dan ik had durven dromen! Dat draagt alleen maar bij aan hoeveel zin ik heb in wat hopelijk de beste Spider-Man game wordt sinds Spider-Man 2.

2 Cyberpunk 2077
Schier oneindige vrijheid in een scifi-wereld waar de knallende actie niet onderdoet voor het sterke verhaal waar keuzevrijheid in centraal staat.

1 The Last of Us Part II
Ongelooflijk hoe sterk de marketing voor deze game wordt opgebouwd. De eerste trailer was choquerend en bruut, de tweede combineert die meedogenloosheid met romantiek en sexiness.

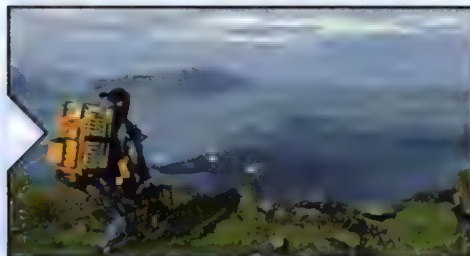
TOP 3 ♥ - GAMES



3 Death Stranding
Niemand heeft ook maar enig idee over wat de neuk Death Stranding precies is, maar de trailers intrigeren me enorm. Het is zo gestoord, zo raar, zo vreemd, maar zo meesterlijk!

2 Ghost of Tsushima
De Sly Cooper- en inFamous-games waren leuk, maar het bijzonder ambitieuze Ghost of Tsushima wordt een pareltje. Sucker Punch gaat met Ghost of Tsushima aantonen bij de beste ter wereld te horen.

1 Kingdom Hearts 3
Square Enix heeft liefst drie nieuwe trailers geshowd tijdens de E3, maar ik ben zo bang dat de game de massa niet gaat aanspreken.





TOP 3 🧠 - GAMES



3 Shadow of the Tomb Raider
De laatste twee delen zaten voor mij bijna op het niveau van Uncharted, dus je mag rustig zeggen dat ik uitkijk naar Lara's nieuwe avontuur.

2 Dragon Quest XI
Veertien jaar geleden kwam de laatste Dragon Quest op de PS2 uit, maar het wachten is eindelijk voorbij! Vanaf 4 september kunnen wij westerse JRPG-liefhebbers los.

1 The Last of Us Part II
The Last of Us was een meesterwerk. The Last of Us Part 2 wordt de beste game die Naughty Dog ooit heeft gemaakt en gegarandeerd de game of the year 2019!

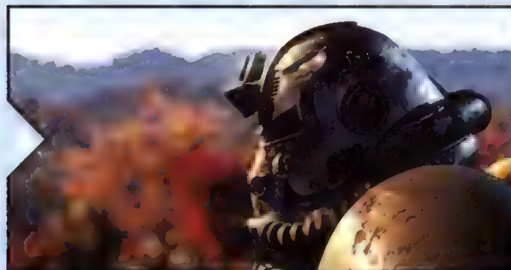
TOP 3 ♥ - GAMES

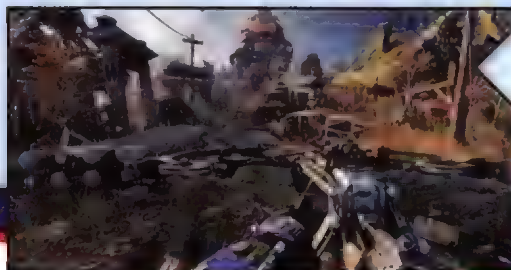


3 Fallout 76
Zelfs als Fallout-fanboy-de-luxe hou ik m'n enthousiasme een beetje binnen de perken, dus tot ik zelf de beta instap blijf ik voor de vorm nog wat sceptisch.

2 Halo Infinite
Er is nog weinig over bekend, maar alleen dat helmpie in de trailer geeft me alweer genoeg nostalgische gevoelens om de hype te verantwoorden. Zolang er co-op inzit, natuurlijk.

1 Control
Een soort freaky sci-fi-game met Doctor Strange-achtige vervormende omgevingen, een flinke eetlepel creepiness en een snufje dystopie. Consider me intrigued.





TOP 3 🧠 - GAMES



3 Battlefield V
Na een speelsessie met Battlefield V kan ik zeggen dat het in ieder geval lekker vertrouwd aanvoelt, want DICE weet wel hoe ze een multiplayer-game moeten maken.

2 Metro Exodus
Gaat ook een nieuwe kant op, want we verruilen voor het eerst in de Metro-serie het pittoreske post-nucleaire Moskou voor de vervuilde lucht van Siberië. In een motherfucking stoomtrein!

1 The Last of Us Part II
Wat mij betreft mag Naughty Dog zo lang doen als ze willen over deze game, zolang ze maar de voorganger weten te evenaren. Of zelfs bijna, dan is het al een briljante game.







TOP 3 ❤ - GAMES

❸ **Strange Brigade**
Ik ga echt niet zeggen dat deze rare 'monster movie'-shooter een hit gaat worden, maar ik heb 'm met Eelko gespeeld en dat werd de meest hilarische speelsessie van de E3.

❷ **Ori and the will of the Whisps**
Ik geef toe dat ik bij deel 1 heb gehuild vanwege het prachtige verhaal en de mooie muziek. En omdat dezelfde regisseur en componist ook deze game hebben gemaakt, ga ik vast zakdoekjes halen.

❶ **Cyberpunk 2077**
Hij staat natuurlijk ook in mijn brein topdrie, maar wow: wát een game. Normaal gesproken hou ik niet zo van RPG's noch FPS's, maar dit moét ik gewoon spelen!





TOP 3 🧠 - GAMES

❸ **Ghost of Tsushima**
Geen idee hoe populair zo'n game in het Westen wordt, maar voor mij was dit nog best een onbekende titel, dus ik was aangenaam verrast door de prachtige gameplay-demo van Sony.

❷ **Cyberpunk 2077**
We moeten waarschijnlijk nog twee jaar wachten tot ie uit is, maar holy shit! Vette graphics, Night City is bizar gedetailleerd en heeft een awesome cyberpunkstijltje. Helemaal mijn game!

❶ **The Last of Us Part II**
Hoewel Cyberpunk 2077 echt ontzettend veel indruk maakte op iedereen die de demo mocht zien, is dit wel het vervolg op een van de beste games ooit gemaakt.

TOP 3 ❤ - GAMES

❸ **Strange Brigade**
De sympathieke Britse ontwikkelaar Rebellion heeft me een halfuurtje laten stuntelen met de game, en dat smaakte naar meer. Tof, ben benieuwd waar dit heen gaat!

❷ **Rage 2**
Het tweede deel van deze open-wereld-FPS is nu mede-ontwikkeld door de veteranen van id Software. Ik heb hem een halfuur mogen spelen: wat een lekker snappy spelende game wordt dit!

❶ **Cyberpunk 2077**
De toch al indrukwekkende show van Xbox werd afgetopt met de trailer van Cyberpunk 2077, die daar voor het eerst te zien was. Man, dit is vet, al heb ik nog geen gameplay gezien!





TOP 3 🧠 - GAMES

❸ **Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age**
Ik heb hem tien hele minuten mogen spelen. Ik was altijd meer van Final Fantasy, maar wat ik tijdens m'n speelsessie van DQXI heb gezien, doet me hunkeren naar meer.

❷ **The Last of Us Part II**
Het mag geen verrassing heten dat de eerste beelden van The Last of Us Part II ook op mij een diepe indruk hebben achtergelaten. Naughty Dog flikt het weer hoor.

❶ **Cyberpunk 2077**
En ja, op 1 heb ik dezelfde game staan als bij mijn hartje-games: Cyberpunk 2077. Gewoon, omdat ik wéét dat dit knettervet gaat worden. Dus.

WOUTER OVER DE E3

Onvergetelijk

Je maakt niet vaak mee dat er zulke enorme, hooggespannen verwachtingen zijn voor een presentatie als die van Cyberpunk 2077 dit jaar. En daar zat ik dan, naast Dennis die op z'n beurt naast Todd Howard van Bethesda-faam zat, waarnaast z'n zoontje van 10 ofzo zat te staren naar digitale boobs. Bijzonder moment, helemaal omdat ik zat te worstelen met m'n brein, aangezien die dolgraag wilde indutten. Euh ja, het was de laatste dag van de E3. SUE ME!

(E)3 keer niks

Ik geef EA al jaren het voordeel van de twijfel, want ondanks alle 'Worst Company of America'-prijzen en hoge noteringen in 'Most Hated Companies'-lijsten, is het toch het bedrijf dat twee van mijn (voormalig) favoriete franchises in handen heeft: The Sims en Mass Effect. Maar nu zijn ze te ver gegaan! Al een decennium is de zaterdag voor de E3 een dag van chillness, een dag om te genieten van de Amerikaanse cultuur en van LA. Maar neeee, Elecfuckingtronic Arts kaapt die dag voor onze neuzen weg door hun graatmagere persconferentie dan te doen! En me dan ook nog een jaar in de brandende zon laten zweten voor binnenkomst! Mijn divaheid trok dit allemaal knetterslecht, zal ik je vertellen.

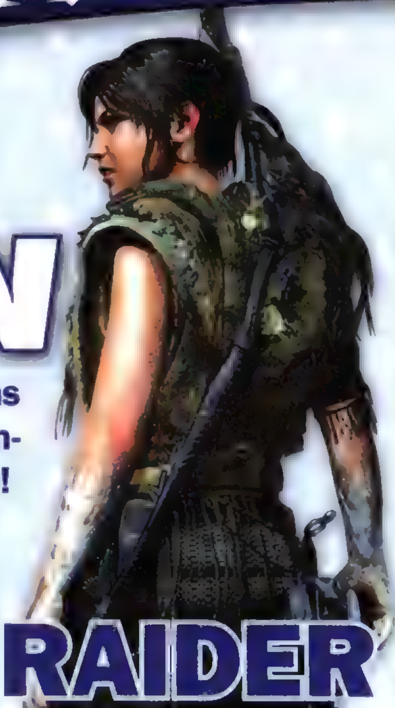
Wensen voor volgend jaar

Ik ken Los Angeles inmiddels wel, dus wat mij betreft verhuist de beurs naar San Fran! Maar dat is een beetje onrealistisch, dus vraag ik bij dezen om een Rockstar-stand waarin je GTA 6 kunt (na)spelen. Over onrealistisch gesproken! Ik heb dus geen realistische wensen ...



DIT JAAR NOG ...

COMING SOON



Hoewel de meeste aankondigingen op de beurs games betreffen die pas volgend jaar of zelfs later in de winkels liggen, is er gelukkig ook een aantal blockbusters dat je dit jaar al kunt spelen. Kies er maar vast een uit!

DE MEEST BAD-ASS LARA OOIT (14 SEPTEMBER)

SHADOW OF THE TOMB RAIDER



Al in 2016 lekte het nieuws dat er werd gewerkt aan Shadow of the Tomb Raider. Dit omdat een medewerker doodleuk afbeeldingen van de game aan het bekijken was in de metro, wat uiteraard werd opgemerkt door een gamer die daar foto's van maakte. Het was een komische blunder van formaat, maar dat wordt de game zeker niet. Dit is het derde avontuur van Lara Croft in deze nieuwe serie, en de Tomb Raider-chick heeft haar draai duidelijk gevonden in dit nieuwe deel. De game is sowieso meer gritty en ook Lara zelf is meer bad-ass dan in de vorige delen, waarin ze überhaupt nog moeite had om iemand om te leggen. Nee, dit is de 'niet fucken met mij'-Lara en wauw, dat staat haar goed!

Wraak

Shadow of the Tomb Raider speelt zich een paar maanden af na Rise of the Tomb Raider. Lara komt op het spoor van een Maya-artefact en reist af naar Latijns-Amerika. Ze komt daar echter weer leden van Trinity tegen, die ook op zoek zijn naar de kostbare schat. Tijdens haar expeditie triggert Lara ook nog eens een Maya-apocalyps en de stoom komt haar inmiddels uit de oren. Ze zint op wraak, en die ga ik haar geven ook. Net als in bijvoorbeeld de Uncharted-games hoef je niet bij elk nieuw deel te rekenen op grote gameplay-veranderingen, maar gewoon lekker meer van hetzelfde, maar dan spectaculairder en meer gepolijst dan het vorige deel.

Queen of games

Shadow of the Tomb Raider hoort duidelijk in deze categorie thuis, en dat geeft helemaal niets. Ik hoop zelfs dat dit niet het (volgens geruchten) laatste deel van de serie is, maar dat Eidos en Crystal Dynamics nog lekker even doorgaan in deze stijl. Het is sinds de reboot zo'n lekker filmische actiongame geworden, waarvan ik (net als bij Uncharted) helemaal niet wil dat het stopt. Sowieso zal Lara Croft, de queen of games, altijd in een of andere vorm aanwezig blijven, en als de toekomstige games voortbouwen op de games sinds de reboot, kunnen ook toekomstige gamers nog met Lara Croft opgroeien. Ik word er bijna emotioneel van.





ALLES MOET KAPOT! (4 DECEMBER)

JUST CAUSE 4



Toegegeven, de Just Cause-games, en dan voornamelijk de derde, waren behoorlijk vermakelijk, maar de games hebben me op een of andere manier nooit écht gepakt. Ik ga het toch met GTA vergelijken, en laten we eerlijk zijn: dan valt bijna alles tegen. Na het zien van de demo op de E3 ga ik Just Cause 4 echter weer een eerlijke kans geven.

Dikke fun

Er valt namelijk dikke fun te beleven in Just Cause 4, en dat is onder meer te danken aan je grappling hook, die deze keer veel meer upgrades en functies heeft. Zo kun je nu werkelijk overal raketten op bevestigen en van een afstandje de chaos bekijken, of grote weerballonnen aan objecten vastmaken en kijken hoe alles de lucht in vliegt. De demo was in elk geval hilarisch dankzij vrachtcontainers aan ballonnen en raketten die alles op hun weg compleet wegvaagden. Ik ga volledige mayhem veroorzaken in Just Cause 4!

ROTTERDAM IS REPRESENT (16 OKTOBER)

BATTLEFIELD V





Voorafgaand aan de E3 dachten we allemaal dat 'battle royale' het sleutelwoord zou zijn van de beurs. Battle royale voor de Sims, Euro Truck Simulator en Animal Crossing – we zouden het allemaal gaan krijgen. Gelukkig voor iedereen die de hele trend alweer een beetje zat is, viel het allemaal best mee en zijn Battlefield V en Black Ops 4 de enige grote titels met zo'n één-tegen-honderd-modus.

Te land, ter zee ...

Battlefield V (de opvolger van Battlefield 1; gelukkig in logische volgorde) speelt zich af in de Tweede Wereldoorlog en laat je net als in voorgaande Battlefield-games los op een gigantische map om met z'n 64'en te land, ter zee en in de lucht lekker tegen elkaar te knokken in verschillende gamemodi. Naast battle royale is ook de toevoeging van Grand Operations nieuw, een variatie op Operations uit het vorige deel waarin je op allerlei slagvelden meerdere dagen en fases van een veldslag meemaakt. Op de verschillende dagen speel je dezelfde map, maar krijg je te maken met wisselende weersomstandigheden en diverse tijden van de dag, waardoor de game wel steeds anders aanvoelt.



Ons eigen landje

Als singleplayer focust Battlefield V voornamelijk op de vergeten verhalen van de oorlog. Denk dus aan verzetsstrijders en andere situaties los van de grote, bekende fronten, met onder andere een missie in een platgebombardeerd Rotterdam. Toch altijd leuk, om ons eigen landje gerepresenteerd te zien in een game.

VAN EPISODIC NAAR DLC (13 NOVEMBER)

HITMAN 2





In 2016 maakten we kennis met Agent 47, die op geheel nieuwe wijze aan het moorden sloeg. Hoewel, de game an sich is behoorlijk Blood Money-achtig, dus alles wat een Hitman-fan weet dat hij/zij wil, alleen werd de content episodisch aangeboden. Best slim, want zo kon IO Interactive rustig hun levels uitbrengen terwijl ze ondertussen nog geld verdienden, waarmee het vervolgens mogelijk was om het tweede 'seizoen' gewoon weer als gehele game uit te brengen!

Co-op sniper-mode!

Yup, Hitman 2 is op praktisch alle fronten dezelfde titel, alleen wordt het wederom als geheel uitgebracht en kun je het verhaal dus weer ouderwets, zonder pauzes van maanden, uitspelen. Online elementen, zoals de Elusive Targets, maken hun comeback en er zal een nieuwe aan worden toegevoegd die behoorlijk veelbelovend klinkt: een co-op sniper-mode! Verder zijn er kleine dingen getweakt aan de 'zoek op een enorme locatie de beste manier om de aanwezige Bond-schurk(en) op de minst opvallende manier te vermoorden'-gameplay. Voornamelijk op AI-gebied, want NPC's kunnen je nu ook spotten via de reflectie van een spiegel en zullen je verdacht vinden als je tegen te veel mensen aan loopt. Verder is het gewoon seizoen 2, maar niet episodisch, dus beetje gek dat het vorige deel zo nadrukkelijk 'SEASON 1' werd genoemd ...

AVONTUREN OM DE HOEK (5 OKTOBER)

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY



Ben jij zo iemand die de toerist uithangt in open-wereldgames? Ik wel in elk geval. In GTA ben ik bijvoorbeeld aan het roleplayen als voetganger en hou ik me soms zelfs aan de verkeersregels. Het is een maffe manier van spelen, maar ik hou er nu eenmaal van om mezelf volledig in een wereld te storten. De Assassin's Creed-games zijn hier natuurlijk ook uitermate geschikt voor, omdat je in alle rust een gebied kunt verkennen dat niet zou misstaan als vakantiebestemming. Na redelijk doelloos rond te hebben gelopen in Italië, Istanbul, Londen, Parijs en Egypte, ging ik dat op de E3 even doen in Griekenland. Het mediterrane landschap blijkt zich fantastisch te lenen voor een ontdekkingstocht zonder missie. Op mijn reis kom ik genoeg oude standbeelden, lieflijke marktjes en imposante villa's tegen die avontuurlijke behoeften prikkelen.



Terug naar de jaarlijkse cyclus?

Voor de gamers die iets meer actie verwachten, biedt Assassin's Creed Odyssey uiteraard een nieuw verhaal met bijbehorende missies. Verwacht echter geen grote ontwikkelingen vergeleken met Assassin's Creed Origins. Op het eerste gezicht lijkt Odyssey namelijk eerder een DLC-pakket voor de game van vorig jaar, alleen al omdat de icoontjes op het scherm er identiek uitzien. Hier komt ook bij kijken dat Griekenland nu niet heel ver is verwijderd van Egypte – met een enkele boottocht ben je er immers al – waardoor je bijna het gevoel hebt dezelfde wereld te verkennen, maar dan zonder piramides. Als je Origins al helemaal hebt uitgespeeld, is dit nieuwe deel waarschijnlijk een perfecte manier om je avonturen voort te zetten. Een compleet nieuwe ervaring kun je later dit jaar in elk geval niet verwachten. ✖

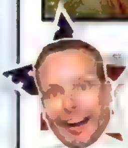


E3'EN VANUIT JE LUIE STOEL

DE BANKZITTERS

Hartstikke zuur natuurlijk, dat we niet met z'n allen naar de E3 konden. Onze collega's hebben de boel dus 's nachts vanaf de bank of in bed moeten volgen. Hoe is ze dat bevallen?





Ik kan me niet herinneren dat ik me ooit zo verbaasd heb over een E3 als bij deze editie – in zowel positieve als negatieve zin. Wat is er aan de hand met EA, en wat wilde Square bereiken met die persconferentie? Fallout 76 online only?! Mensen die klaarkomen vanwege een logo van TES 6 en Starfield?! Een Nintendo Direct over zo'n beetje één game?! Ubi die Miyamoto de hele wereld laat overvliegen voor ... een beeldje?! Xbox die de show steelt met ... andermans games?! De halve wereld die over de pis gaat vanwege een lesbische zoen?! Battlefield Royale?! Sony die wéér eindigt met Spider-Man?! Anthem, dat geen schim was van wat we vorig jaar dachten te krijgen?! Maar hé, klagen doe ik niet. Ik bleef zo in elk geval wel wakker. Never a dull moment. En bovendien: de E3 2018 maakte bovenal duidelijk dat er een shitload aan dikke games aankomt. En daar draait het toch uiteindelijk om!

TOP 5 E3-GAMES

5. Ghost of Tsushima
4. Assassin's Creed: Odyssey
3. Sekiro: Shadows Die Twice
2. Cyberpunk 2077
1. The Last of Us Part II





Van tevoren had ik niet echt hoge verwachtingen van de E3. Het meeste was al bekend, dacht ik, en alle nieuwe aankondigingen waren inmiddels wel gelekt. Toch blies met name Microsoft me redelijk weg. Een Halo-reboot, Battletoads, Crackdown 3, Forza 4, Gears of War 5 – allemaal redenen om die Xbox One toch weer eens onder het stof vandaan te trekken.
Mijn favo E3-titel is echter een Sony-exclusive: The Last of Us Part II. Die trailer man! Pure poëzie! Het wordt lastig om de impact van het origineel te evenaren, maar als iemand het kan, is het Naughty Dog.
Voor de rest was ik natuurlijk jaloers op mijn collega's die wél naar LA konden/mochten. Hoewel, ik heb nog steeds nachtmerries van een snurkende Wouter die me tijdens de E3 van 2014 nachtenlang wakker hield ...

TOP 5 E3-GAMES

5. Wolfenstein: Youngblood
4. Hitman 2
3. Resident Evil 2
2. Cyberpunk 2077
1. The Last of Us Part II



Het is alweer acht jaar geleden dat ik voor het eerst mee ging naar de E3; daarvoor kon ik alleen maar dromen van LA en al die vette games. Dit jaar moest ik weer dromen, maar in de tussentijd is er natuurlijk een heleboel veranderd. "Je kunt de E3 namelijk ook prima vanaf Nederland volgen met al die livestreams en coverage", zeggen alleen kneuzen die het gemis goed willen praten natuurlijk. Niets, maar dan ook niets, kan op tegen het LA gevoel, het cruisen, de villa, de games behind closed doors, de snelkookpan waar je een week in zit en waar iedereen die je tegenkomt het heeft over games, games, games. Ja, je kunt het nieuws volgen, maar dat is een beetje als vanuit de McDonald's een livestream kijken van mensen die sappige Wagyu beef steak aan het verorberen zijn: je hoeft niet te verhongeren, maar het kan een miljoen keer beter.

TOP 5 E3-GAMES

5. Ori and the Will of the Wisps
4. Marvel's Spider-Man
3. Ghost of Tsushima
2. The Last of Us Part II
1. Cyberpunk 2077





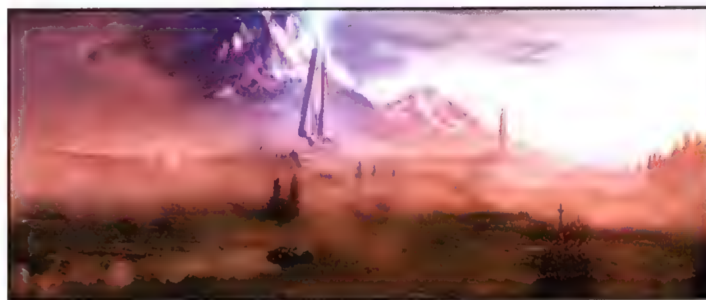




Opvallend was voor mij hoe slecht de show van Sony was. Het was duidelijk dat ze de tactiek van Nintendo probeerden te kopiëren (focussen op slechts een handjevol grote titels in plaats van proberen te imponeren met kwantiteit), maar er zat zoveel downtime en oncharismatisch gelul in dat het totaal niet uit de verf kwam. Daardoor leek het meer alsof ze tijd zaten te rekken wegens 'gebrek aan beter' dan dat ze daadwerkelijk wilden focussen op de kwaliteit van die vier games (het feit dat we allang wisten dat Spider-Man en TLoUPII bestonden, hielp ook niet echt). Verder was ik ontzettend verrast door de kwaliteit van Microsofts show, al kon dat niets veranderen aan het feit dat 80 procent van al mijn E3-hype aan de nieuwe Smash werd besteed. Beste. Game. Oooooooit!

TOP 5 E3-GAMES

5. Cyberpunk 2077
4. Ghost of Tsushima
3. Halo: Infinite
2. Sekiro: Shadows Die Twice
1. **Super Smash Bros. Ultimate**



Als Nintendo-fan had ik me vooral verheugd op de Nintendo Direct. Hoe zou Metroid Prime 4 eruitzien? Kregen we dan eindelijk te horen waar Retro Studios de afgelopen vier jaar aan heeft gewerkt? Dat viel dus wat tegen, toen dat soort nieuws uitbleef en de Direct vooral bedoeld leek om uit te leggen dat Super Smash Bros. Ultimate toch echt een heel nieuwe game is. Die boodschap is trouwens wel overgekomen bij mij, zeker ook na het volgen van de Treehouse-uitzendingen waarin de game verder uit de doeken werd gedaan. Ik heb er zin in. Naast de Nintendo-shows heb ik me vooral verwonderd over de overtuigende manieren waarop extreem geweld in third-person action games nog bruter en vloeiender in beeld wordt getoverd dan vorig jaar, zie ook mijn top 5.

TOP 5 E3-GAMES

5. Ghost of Tsushima
4. Resident Evil 2
3. Super Smash Bros Ultimate
2. Sekiro: Shadows Die Twice
1. **The Last of Us Part II**

E3 VOLGENS LUCAS (GAMER.NL)

Onvergetelijk

Is het gek dat ik het veel te cool vond om me in dezelfde ruimte te bevinden als Hideo Kojima? Tijdens mijn afspraak voor Cyberpunk 2077 zat de beste man een rij achter me, en na een kleine twijfel heb ik me omgedraaid, mijn arm uitgestoken en een beleefde handdruk gegeven. Mijn collega Jacco zat naast me en deed precies hetzelfde. Toen we ons weer terug hadden gedraaid, keken we elkaar aan met hetzelfde gevoel dat ik had toen mijn ouders me twintig jaar geleden vertelden dat ik naar Disneyland mocht.

(E)3 keer niks

Bij Konami mocht ik met Florian een tragisch slechte game spelen: Hyper Sports R. Het idee snap ik helemaal en vind ik ook best wel slim. De makers willen de klassieke Track & Field-arcadegame nieuw leven inblazen en tegelijkertijd het succes van Wii Sports benutten. Jammer alleen dat de gameplay niet meer is dan zo snel mogelijk op knopjes bashen, dat de atleten die je bestuurt werkelijk afgrijselijk gemaakt zijn en dat de Switch die we gebruikten vier keer vastliep door oververhitting. Florian en ik hebben hard gelachen, maar helaas niet om de redenen die Konami voor ogen had.

Wensen voor volgend jaar

Ik ga nu een heel wild idee pitchen: ik wil volgend jaar graag gewoon games SPELEN in plaats van een gelikte presentatie bekijken. Hoe leuk ik het ook vind om demo's in beweging te zien onder begeleiding van commentaar van de ontwikkelaars, gaat er niks boven zelf aankloten met een game. ✖



YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd...



OPGEKROPTE VRAGEN

Ik ben zo blij dat Yo!Post! weer terug is! Ik lees de PU al sinds ik 14 was (inmiddels ongeveer 16 jaar), maar had jullie nog nooit een brief gestuurd. Nu Yo!Post! terug is, lijkt het me een goed moment om alle dingen die ik ooit heb willen zeggen/vragen bij elkaar te vegen in deze mail.
1. Gaan jullie binnenkort ook weer van die hilarische Yo!Post!-filmpjes maken? Ik heb zelden zo gelachen als om Maarten en Wouter, die op een veel te jolige manier allemaal heel serieuze vragen gingen beantwoorden.
2. Het beste artikel ever dat ooit in de PU heeft gestaan is volgens mij dat van Jurjen over mythen en gameverhalen. Het is alweer lang geleden dat ik het las, maar het zat zo briljant in elkaar, echt episch. Sowieso bedankt voor alle vette specials, Jurjen!
3. Wanneer gaat er weer een vrouwelijke redacteur voor jullie mooie blaadje schrijven? Begrijp me niet verkeerd, ik ben echt fan van de PU zoals ie is, maar als vrouwelijke gamer vind ik de man-vrouwverhouding van 13:0 in het blad soms wel jammer. En ik bedoel niet dat de humor of de artikelen vrouwvriendelijker moeten worden ofzo.
4. Simon schrijft leuke artikelen, ze zitten goed in elkaar en zijn hilarisch! Meestal moet ik een beetje huilen als er iemand weggaat en er een nieuwe redacteur komt, maar in dit geval zeg ik hoezee!
5. Willen jullie overwegen om de PU ook naar het buitenland te versturen? Ik ben naar Italië verhuisd en wilde zo graag de PU blijven lezen, dat ik mijn moeder heb gevraagd of ze die elke maand naar me wil opsturen. Best een beetje gênant voor iemand van bijna 30, dus ik zou het superfijn vinden als de mogelijkheid er komt om de PU ook in het buitenland te krijgen (extra verzendkosten zou ik natuurlijk gewoon betalen).
Zo, dat was het weer. Valt best mee voor 16 jaar opgekropte vragen en opmerkingen, toch? Ga zo door en groetjes van een grote fan.
Manja

Hoooooi Manja, komt ie dan hè?
1. Misschien.
2. Dank je, we geven het door.
3. Laat alle vrouwelijke gamers ons maar een berichtje sturen als ze denken dat ze kunnen schrijven, we staan overal voor open.
4. Dank je, we geven het door.
5. Misschien.
Doeiiii!

NIEUWZZZ

Ik heb een vraagje aan een expert op het gebied van gamenieuws. Dan kom ik natuurlijk bij jullie terecht! Tegenwoordig vind ik het interessant om gamenieuws de gehele dag te volgen. Naast de topbronnen zoals PU.nl wil ik ook graag een paar social media accounts volgen die vers nieuws droppen. Als ik ieder moment van de dag op de hoogte wil zijn van alle kleine nieuwtjes, welke social media accounts moet ik dan volgen (op twitter, facebook enz.)? Het wordt enorm gewaardeerd als jullie expertise op het gebied van gamenieuws gedeeld wordt met mij!
Melle

Heb je https://www.google.nl al eens geprobeerd? Echt ongelofelijk wat je dan allemaal tegenkomt; wij gebruiken het echt bijna elke dag! Succes hè, Melle!

LEGER DES HEILS

Kunnen de lezers van dit tijdschrift a.u.b. op houden met al dat gebedel? 'Mag ik mee naar de E3? Mag ik dingen voor mijn opnamen? Blablabla?' Het is hier geen Leger des Heils, guys.
Halil

You tell 'em, Halil!

GROTTEKENING

Toen ik laatst door de donkere grotten van Maastricht aan het dwalen was, viel mijn oog op dit zeer bijzondere historische opschrift uit het jaar 1984 (zie foto). Weet iemand hoe het is afgelopen met Caspar Blaauw en zijn Commodore 64- en Apple 2-verslaving? En of de computergestuurde ontslavingspsychotherapie heeft geholpen?
Chris

Iemand-and-and-and ...?!

240484 12.46
COMPUTERTIJD
CASPAR BLAAUW IS VERSLAAFD
AAN COMPUTERS: DE COMMO-
DORE 64 EN DE APPLE II.
HIJ IS NU ONDER BEHANDELING
VAN EEN COMPUTERGESTUURDE
ONTSLAVINGS PSYCHOTHERAPIE
ZIJN ZUSJE LOTJE EN OOK ZIJN
VADER HENK HOPEN DAT
HET WEER OVERGAAT
WIJ REKENEN OP UW
FINANCIELE HULP
EN BIJSTAND
GIROREK NR 213561

HOI MAM

Het ene artikel van dat gamen een ziekte is, is niet waar verslaafd zijn aan gamen is NIET GOED VOOR JE!
Met vriendelijke groet,
je moeder

Hoi mam, bedankt voor deze waardevolle bijdrage. Wat eten we zaterdag trouwens?

BRUTALE VRAAG

Misschien een brutale vraag, maar hebben jullie binnenkort een WoW BFA beta key giveaway zoals voorgaande jaren?
Lai

Yo Lai, heb je de mail van Halil hierboven dan niet gelezen?

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

048 Samuel, die zijn archeologenjas aantrekt en in de historie van Capcom duikt
052 Jurjen, die moderne games even laat voor wat ze zijn en een Retrogame Guide samenstelt
056 Samuel, die de politieke spelletjes in de wereld van games kotsbeu is.
058 Jurjen, die het fenomeen Souls-like ontrafelt in een nieuwe Het verhaal achter ...
060 JJ, die dan niet kan achterblijven: hij revancheert zich met Dark Souls
062 F1 2018 komt er bijna aan! Graddus zet daarom de belangrijkste F1-games op een rij
064 Samuel, die naar aanleiding van Halo Infinite een biografie van Master Chief schrijft
066 JJ, die uitzoekt hoe je geld kunt verdienen met het spelen van Fortnite en PUBG
068 Samuel, die concludeert dat steeds meer gamepersonages hun wilde haren verliezen
070 Graddus, die opschept over zijn enorm grote ... hoeveelheid game-trophy's
072 Jurjen, die Samus op een voetstuk plaatst in zijn gamemonument voor Metroid Prime
074 Graddus, die het Nederlands Elftal een tweede kans geeft in het FIFA-WK

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"EEN VOLWASSEN GAMEPERSONAGE LAAT DIEPGANG ZIEN EN FOCUST NIET OP OPPERVLAKKIGE GENEUGTES ZOALS SEKS, ZINLOOS GEWELD OF ZELFDESTRUCTIEVE HANDELINGEN."



We hadden nooit verwacht dat Samuel ooit met zulke saa... euh, volwassen uitspraken zou komen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK GA POTDORIE TOCH OOK GEEN LP'S MEER DRAAIEN OF OLD SPICE OP M'N SMOEL SMEREN?!"



Ed is niet zo van de nostalgie.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK HAD JE MAILS WEL GEZIEN, MAAR GEEN DEADLINE. ZAL ER IN ALLE HECTIEK WEL OVERHEEN HEBBEN GELEZEN."



Aldus Simon in reactie op een appje van Martin ... en 50 miljoen paniekerige e-mails van Eelko.

"IK WILDE M'N VERHAAL EIGENLIJK GISTEREN AL STUREN. EEN PLOTSELINGE UITNODIGING VAN NINTENDO ÉN EEN RENDEZ-VOUS MET EEN LEUKE DAME STAKEN DAAR ECHTER EEN STOKJE VOOR, WAARVOOR EXCUSES."



Samuel houdt er in elk geval gezonde prioriteiten op na, maar over zijn stokje willen we niks weten.

"MORGEN BEN IK VRIJ EN DUIK IK ER VOLLE BAK OP!"



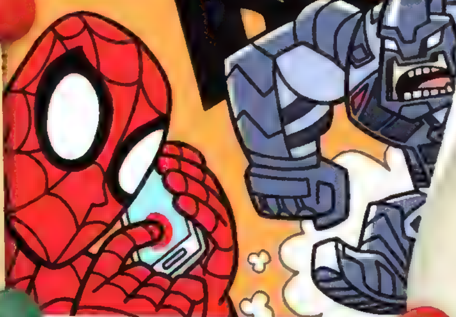
... meldt Graddus tien dagen na de afgesproken deadline en twee dagen voordat we naar de drukker moeten.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

080 Mario Tennis Aces
084 Captain Spirit
085 Onrush
086 The Crew 2
088 Octopath Traveler

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

- Lego The Incredibles
- Pode
- Shaq Fu
- Lumines Remastered
- GOLD AWARD Horizon Chase Turbo
- Captain Toad: Treasure Tracker
- MotoGP 18
- Awkward
- Ikaruga

DE MEGAMANNEN VAN CAPCOM

Capcom vierde afgelopen maand z'n 35ste verjaardag, en als je al zo lang in de game-industrie meedraait én zo veel succesvolle franchises hebt uitgebracht, dan is het gewoon keihard tijd dat je je eigen PUretrootje krijgt. Hoppa!

VAN VULGUS TOT MEGA MAN 11



Vulgus (1984)
De eerste échte Capcom-videogame was deze verticale shmup. Voor huidige standaarden extreem simplistisch met z'n enkelvoudige doel ('schiet op alles') en slechts twee aanvalsopties (kogels of gelimiteerde raketten), maar voor die tijd extreem snel, complex en verslavend. Capcom diepte deze arcade-gameplay verder uit in soortgelijke games als het bejubelde 1942.



Ghosts 'n Goblins (1985)
Het was deze bikkelharde platformer waar Capcom écht furore mee maakte. En terecht: de visuals waren prachtig en memorabel, de gameplay combineerde op creatieve wijze het springen van platformers met de actie van een shmup en de muziek was catchy. En als je geraakt werd, moest je verder spelen in je onderbroek.



Bionic Commando (1987)
Hoe creatief: Bionic Commando was een platformer waarin je ... níet kon springen. Nee, protagonist Rad Spencer moest zich door de levels manoeuvreren met een mechanische arm, waarmee hij over afgronden kon slingeren en zichzelf omhoog kon trekken. De game kreeg in 2009 een gritty driedimensionaal vervolg/reboot, maar die flopte helaas genadeloos.



Final Fight (1989)
Dit moest eigenlijk het vervolg worden op een arcadespelletje uit 1987 genaamd Street Fighter. Maar vanwege het toen nog grote succes van brawlers als Double Dragon, werd besloten om het om te dopen tot een soortgelijk knokspel: het nu klassieke Final Fight. De franchise is echter nog steeds nauw verbonden met Street Fighter: veel personages komen in beide reeksen voor.



Street Fighter II: The World Warrior (1991)
Het is maar goed dat Street Fighter uiteindelijk een écht vervolg kreeg, want Street Fighter II was een revolutie. Het creëerde een nieuw genre. Het wekte de arcades weer tot leven. Het zorgde voor de beginselen van esports, enzovoort. Street Fighter II wordt zelfs anno 2018 nog competitief gespeeld! Street Fighter II was en is een fenomeen!







Er zijn een paar ontwikkelaars van wie de naam direct voor tintelingen zorgen. Ontwikkelaars wier lange geschiedenis, iconische mascottes, belangrijke innovaties en record-brekende franchises altijd voor positieve emoties zullen zorgen. Dat zijn bijvoorbeeld de studio's die gedurende lange tijd de heilige Japanse drie-eenheid voor mij hebben gevormd: Nintendo, Konami en Capcom. En aangezien ik jullie niet hoef te vertellen hoe goed Nintendo is en Konami al een eigen PUretro van mij heeft gekregen, wil ik deze keer graag focussen op Capcom.

Want hoewel Capcom anno 2018 wellicht niet meer tot de meest toonaangevende ontwikkelaars en uitgevers van de industrie behoort, is de naam bij velen nog altijd synoniem aan kwalitatief hoogstaande games.

ONBETWISTBAAR

Het was 1983 toen een paar divisies van enkele Japanse entertainmentbedrijven bij elkaar kwamen om Capcom te vormen, met als doel het maken van 'elektronische spelkasten'. De naam was een afkorting van Capsule Computers, want dat is hoe de producten bij de consument moesten overkomen: als capsules tot de nok toe gevuld met elektronisch plezier.

Capcoms eerste videogame Vulgus (zie tijdlijn) verscheen slechts een jaartje later in de arcades en een jaar daarna trad het bedrijf, met de NES-port van hun arcadegame 1942, al toe tot de markt der thuisconsoles.

Een van de redenen dat Capcom dus al snel een gevestigde naam werd in de wereld der videogames, is dat de output zowel in de arcadehallen als in de huiskamers te vinden was. En de kwaliteit was consistent: door puur op speelbaarheid te focussen (waarvan het succes in de arcades kon worden getest) was de gameplay van de titels altijd onbetwistbaar solide. Ook was Capcom een van de beste op het gebied van 2D-graphics; de sprites werden alleen maar mooier. Capcom was daarom een van de laatste grote ontwikkelaars die eind jaren 90 nog (prachtige) 2D-games durfde uit te brengen, zoals Street Fighter III.

VERTROUWEN

De sprong naar 3D legde Capcom echter geen windeieren, want nieuwe franchises als Resident Evil (je hebt er misschien ooit van gehoord) en Devil May Cry verkochten als een gek. En het was duidelijk waarom: de nadruk in die games lag nog altijd op speelbaarheid. De arcade-'feel' was nog altijd aanwezig; dit waren games die niet alleen leuk waren om te spelen, »





Breath of Fire (1993)
Wist je dat Capcom zelfs z'n eigen Final Fantasy-serie heeft? Nou ja, soort van. De Breath of Fire-games zijn in elk geval goed te vergelijken met franchises als Dragon Quest, Phantasy Star en het eerder genoemde FF. We vergeven het je als je dit niet wist, want de laatste keer dat wij een Breath of Fire-game kregen, was ruim 15 jaar geleden. Kom maar met een nieuwe, Capcom!



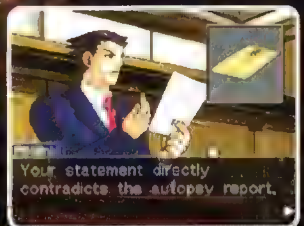
Darkstalkers (1994)
Het medium-overstijgende succes van Street Fighter II resulteerde uiteraard in ontelbare klonen, zoals Art of Fighting van concurrent SNK. Capcom liet zich echter niet uit het veld slaan en maakte hun eigen Street Fighter II-klonen, waarvan Darkstalkers de opvallendste was: vampiers, mummies, weerwolven, sexy demonen ... yes, please!



Resident Evil (1996)
Waar Street Fighter II het echte begin markeerde van de fighter, vormde Resident Evil 't échte commerciële begin van het survival-horrorgenre. Geweldig leveldesign, unieke controls, gelimiteerde actie en een verrassend diepgaand plot maakten van RE het zoveelste multimediale fenomeen dat we aan Capcom te danken hebben. Ook bracht het mijn beste game ooit voort: Resident Evil 4 (2005).



Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes (2000)
Capcom bleef dankzij z'n innovaties de dominante naam in het fighter-genre. De cross-over was rond de eeuwwisseling het nieuwste wapenfeit; niemand wist personages uit diverse media dusdanig goed bij elkaar te brengen als Capcom. Het wist zelfs cross-overs te maken met concurrenten (Capcom vs. SNK), animatiestudio's (Tatsunoko vs. Capcom) en comics, met als hoogtepunt het tijdloze Marvel vs. Capcom 2.



Phoenix Wright: Ace Attorney (2001)
Nog een sterk voorbeeld van Capcoms creativiteit en voorliefde voor gekkigheid: de Ace Attorney-franchise. Samengevat: John Grisham meets Dragon Ball. Visual novels met een vleugje point & click, waarbij het verhoren van verdachten en het selecteren van bewijsmateriaal de emotionele intensiteit van keiharde actiegames weet te evenaren. Prachtig. »



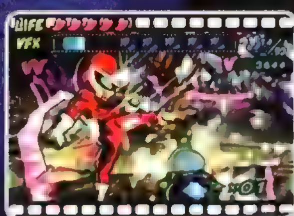


MR. CAPCOM!

Nintendo heeft Mario. Sega heeft Sonic. Namco Bandai heeft Pac-Man. En Capcom? Die heeft 'the Blue Bomber': Mega Man (in Japan heet hij Rockman, vernoemd naar het muziekgenre rock-'n-roll). Er was een tijd waarin deze goedlachse doch stoere robotjongen net zo populair was als de eerdergenoemde mascottes, maar ook vandaag de dag wordt hij nog altijd tot de gaming-adel gerekend. Mega Man heeft in elk geval net zozeer voor kwaliteit, kwantiteit én diversiteit gestaan als zijn iconische concullega's.

Zo heeft hij de hoofdrol gespeeld in RPG's (de Battle Network- en Star Force-games), avontuurlijke 3D-spinoffs (de Legends-titels), een racer (Mega Man: Battle & Chase) en zelfs voetbalgame Mega Man Soccer. Om nog maar te zwijgen van de gastrollen die hij vertolkte in cross-over-titels als Marvel vs. Capcom, waarin hij bewezen heeft zich ook prima thuis te voelen in de fighter-wereld. Mega Man is echter onverslaanbaar als het om één specifiek genre gaat: de actieplatformer. De combinatie springen en schieten is bij niemand in betere handen dan bij hem. Dit illustreert hij vooral met z'n hoofdserie (waarvan deel 11 later dit jaar uitkomt!), die het genot van Super Mario combineert met de adrenalinekick van Contra.

Dat er echter nóg een paar series zijn die deze simpele formule op verfrissende manieren verkennen, bewijst hoe tijdloos en verslavend Mega Man-gameplay kan zijn. De X-serie is bijvoorbeeld actievoller en sneller: het is Mega Man, 'maar dan volwassen'. En dan heb je ook nog de Zero- en ZX-series, die nóg een stapje verder gaan en de vraag beantwoorden hoe Mega Man zou wegspelen als hij een ninja uit de toekomst zou zijn (inclusief laserzwaard). Wie in één oogopslag wil weten waar Capcom z'n legendarische status aan te danken heeft, hoeft dus alleen maar naar the Blue Bomber te kijken. Want, om maar eens een cliché van Ed te jatten: hij is echt mega, man! [clichés? ik? – Ed]



Viewtiful Joe (2003)
Van alle iconische franchises die Capcom rijk is, is het gros ervan inmiddels dood, waaronder helaas ook Viewtiful Joe, dat ouderwetse brawler-gameplay wist te combineren met tijdmanipulatie en een satirische kijk op Hollywood. De serie is al dertien jaar kassiewijle, maar wist esthetisch voort te leven in de ondergewaardeerde Wii U-parel The Wonderful 101 (2013).



Onimusha 3 (2004)
Waarom samurai-hack & slasher Onimusha ook tot Capcoms dode franchises behoort? Geen idee; met meer dan acht miljoen verkochte exemplaren is het hun op zes na populairste reeks ooit. Daarnaast had Capcom succes kunnen boeken door de serie op brute wijze terug te brengen als het feodaal Japans getinte broertje van Dark Souls ... maar Team Ninja was ze met Nioh voor.



Devil May Cry 3 (2005)
Deze reeks begon als zoveelste poging om Resident Evil 4 te maken, totdat men doorhad dat de gotische look en de lichte physics perfect waren voor een totaal ander soort game. Het resultaat: Devil May Cry, een game die de hakactie van Onimusha combineerde met de swagger van Viewtiful Joe en de snelheid van SF Alpha. Deel 3 wordt slechts overtroffen door 'zustergame' Bayonetta.



Lost Planet: Extreme Condition (2006)
Dat Capcom niet blind was voor de voorkeuren in het westen, werd zichtbaar in games als Lost Planet. Want mede dankzij het succes van het eigen Resident Evil 4 werden third-person shooters als Gears of War opeens erg populair. Helaas lukte het Capcom niet om, ondanks de hoge kwaliteit, van Lost Planet een gevestigde naam te maken.



Dead Rising (2006)
Het begin van elke nieuwe generatie consoles is moeilijk: het duurt altijd even voordat er games uitkomen die daadwerkelijk iets doen wat voorheen onmogelijk leek. Dead Rising voor de Xbox 360 was zo'n game: het gigantische winkelcentrum barstte van de gameplay-mogelijkheden en de achterlijke hoeveelheid zombies waar je door overspoeld kon worden, was werkelijk uniek en revolutionair.





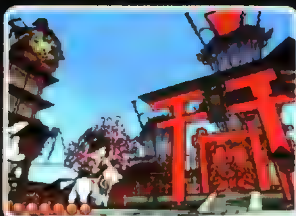
maar waar je ook echt goed in kon worden. Niets leek langdurig succes voor Capcom in de weg te staan ... totdat de volgende generatie aanbrak en het bedrijf overduidelijk bang was dat hun 'arcadebenadering' niet meer optimaal zou werken in een wereld waarin online gaming, digitale distributie en 'cinematic experiences' steeds meer op de voorgrond kwamen te staan. Dit resulteerde in bizarre creatieve en zakelijke keuzes, waardoor fans langzaam maar zeker hun vertrouwen in Capcom begonnen te verliezen. Keuzes als het verkopen van DLC-toevoegingen die stiekem gewoon al op de schijf stonden (Street Fighter X Tekken), het sluiten van de geliefde Clover Studio (verantwoordelijk voor onder meer Okami) en zelfs het verlies van vertrouwen in hun eigen mascotte (Capcom cancelde in 2011 het langverwachte Mega Man Legends 3 én Mega Man Universe) deden het bedrijf bepaald geen goed.

KONING

Toen esports-paradepaardje Street Fighter V twee jaar geleden vrijwel zonder enige vorm van singleplayer uitkwam, waren er zelfs mensen die riepen dat het gedaan was met Capcom. De risico's die het bedrijf had genomen (met games als Asura's Wrath, Dark Void en Remember Me) hadden weinig impact gehad, waardoor het bedrijf zich de afgelopen jaren genoodzaakt voelde om voornamelijk te teren op risicovrije vervolgen en heruitgaven van klassiekers.

Maar gelukkig lijkt het tij weer te keren voor de ooit zo ongenaakbare ontwikkelaar/uitgever: dit jaar wist Resident Evil 7 het vertrouwen van de survival-horror-fanaat terug te winnen en kon het gigantische succes van Monster Hunter World hun bankrekening weer eens lekker spekken. Dat ze daarnaast hun blauwe mascotte weer lijken te omarmen met het aankomende Mega Man 11, bewijst al helemaal dat Capcom met vernieuwd zelfvertrouwen naar de toekomst kijkt.

De ontwikkelaar hoeft in elk geval niet aan z'n nalatenschap te twijfelen; er is een reden dat Capcom de enige third-party ontwikkelaar is die van Nintendo officiële Zelda-games mocht maken: Capcom is immers koning, *and it takes one to know one.*



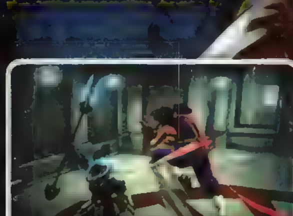
Okamiden (2010)

Toen Okami in 2006 uitkwam, werd het direct een klassieker, mede dankzij z'n tijdloze grafische stijl en de manier waarop het met z'n gameplay de Zelda-ervaring wist te benaderen. Vele malen onbekender is het schattige vervolg, Okamiden, dat de omgevingspuzzels, combat en penseelstreken naar het touchscreen van de DS bracht. Ondergewaardeerd meesterwerkje.



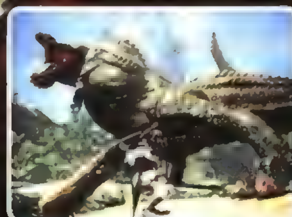
Dragon's Dogma (2012)

Terwijl de rest van de wereld langzaam doch vrijwillig bekeerd werd tot het SM-slaafje van Dark Souls, durfde Capcom een bijna net zo epische actie-RPG uit te brengen die daar op leek, maar ook héél erg z'n eigen ding durfde te doen. Dragon's Dogma was ambitieus, uitdagend, memorabel en wellicht wat overweldigend, maar zo hebben we onze RPG's het liefst, verdorie.



Strider (2014)

Het verslavende arcade-origineel uit 1989 maakte van scifi-ninja Strider Hiryu in één klap een onvergetelijke icoon. Toch zou hij in tien jaar tijd slechts in drie games de hoofdrol spelen. In 2014 mocht hij in de reboot Strider (een Metroidvania!) eindelijk weer laten zien waarom hij een van de krachtigste ninja's in heel gaming is. Meer, graag.



Monster Hunter World (2018)

Monster zoeken, monster slachten, dode monsters omtoveren tot gear, herhaal; dat is samengevat de Monster Hunter-formule, en blijkbaar is deze simpele gameplay-loop effectief genoeg om daarmee Capcoms op een na succesvolste franchise ooit te vormen (na Resident Evil). Het prachtige en toegankelijke Monster Hunter World is met meer dan acht miljoen verkochte exemplaren zelfs hun bestverkochte game óóit.



Mega Man 11 (2018)

We hoeven jullie niet te vertellen hoe legendarisch de Mega Man-games zijn, toch? (Zie kader.) Dat Capcoms mascotte dit jaar in volle glorie zal terugkeren in een lekker ouderwetse actieplatformer, stemt ons in elk geval zeer gelukkig. Nieuw is hier het Double Gear-systeem, waarmee de blauwe robot tijdelijk tijd kan vertragen of een extra vernietigende laser kan afvuren. Welkom terug, vrind!

THE UNLIMITED POWER VAN RETROGAMING

GOUDGRAVEN IN DE GAMEGESCHIEDENIS

Terwijl commercie en pers zich doorgaans richten op de games die er net zijn of nog moeten komen, zijn er in de halve eeuw gamegeschiedenis die achter ons ligt natuurlijk talloze andere briljante games verschenen. Alleen: hoe en waar speel je die? Jurjen pakt z'n schep en graaft erop los.

Highway to hell van AC/DC, Dancing Queen van Abba – wie deze ouwe songs wil horen, zoekt ze gewoon in Spotify, iTunes, YouTube of waar dan ook. Als je liever iets fysieks in handen hebt, koop je de cd of – weer helemaal hip – elpee. Ook kost het maar weinig moeite als je een oude film wilt kijken; wat dacht je bijvoorbeeld van The Goonies of Indiana Jones? Je kunt ze digitaal huren of kopen binnen de apps van je smart-tv, en anders bestel je de dvd of blu-ray op internet. De volgende dag zit ie in je brievenbus en hij werkt gewoon in het apparaat dat toch al onder je overdreven grote tv staat. Hoe anders werkt dat bij games ...

GEEN FAXANADU

Stel, je houdt van uitdagende avonturen en hebt goeie dingen gehoord over Faxanadu, een NES-avontuurtje uit 1987. Dat wil je weleens spelen, maar je hebt geen NES.

Na enig onderzoek ontdek je dat de game in 2011 nog eens is uitgebracht op de Virtual Console van de Wii. Helaas heb je je Wii drie jaar geleden al verkocht (je deed er niets meer mee en je had geld nodig om een PS4 te kunnen kopen). Gelukkig heb je een vriend die nog wel een Wii op zolder heeft staan, en die mag je lenen.

Ding meegesleept naar je huis, aangesloten, naar het Wii-winkelkanaal, creditcard klaar om het vereiste tegoed erop te zetten, en dan ... Dan blijkt dat het niet meer mogelijk is Wii-punten toe te voegen. Dus: geen Faxanadu. Begin 2019 stopt de hele Virtual Console-dienst, trouwens.

Een tweedehands NES-cassette van Faxanadu is voor zo'n 50 euro op internet te koop, dus oké, die weg zou je kunnen bewandelen. Maar dan moet je er ook nog een NES bij hebben. En past die wel op je tv? Weet je, laat maar! Je speelt wel wat nieuws.

Faxanadu is zomaar een voorbeeld van een game die best lastig toegankelijk is. En zo zou ik duizenden voorbeelden kunnen geven met veel extremere gevallen en duurdere klassiekers.

weetje • weetje

Vanaf september moet je betalen om met de Switch online te kunnen spelen: 20 euro per jaar. Voor dat geld krijg je dan ook toegang tot een groeiende verzameling oude Nintendo-games, te beginnen met 20 NES-klassiekers (die je al drie keer op andere systemen had gekocht).

MEER DAN NOSTALGIE

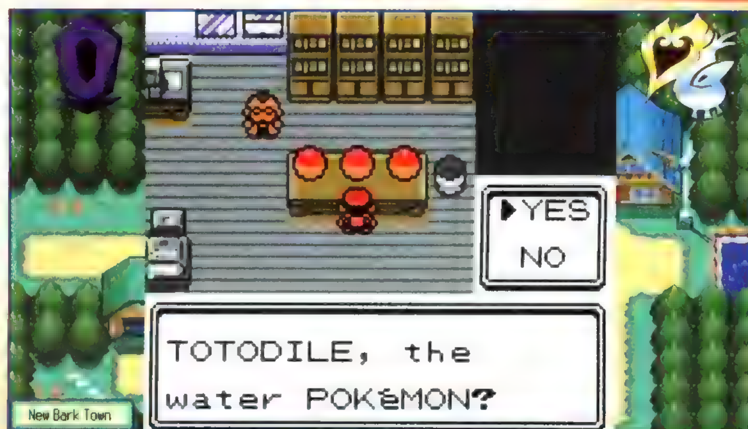
Nu denk je misschien: pfff, Faxanadu, ouwe shit – wie wil dat nou spelen? Maar dan ga je voorbij aan de enorme populariteit van retrogamen, en dat is niet voor niks.

Natuurlijk zijn games tegenwoordig veel 'mooier' in beeld en geluid. Maar net als dat je iedereen het plezier gunt – nog steeds – naar Highway to Hell te luisteren of Indiana Jones te kijken, gun je gamers toch ook het plezier iets als Castlevania: Symphony of the Night (1997, PlayStation) of Unirally (1994, SNES) te kunnen spelen? Die games hadden écht dingen die je tegenwoordig niet meer ziet. En nee, dat is niet alleen maar nostalgie.

Neem mijn zoon Samuel (niet vernoemd) van elf jaar oud. Die kocht eerder dit jaar voor tien euro Pokémon Crystal (2000) als download op zijn 3DS, en kwam tot de ontdekking dat ie deze 'zoek-het-zelf-uit-Pokémon-game' eigenlijk veel toffer vond





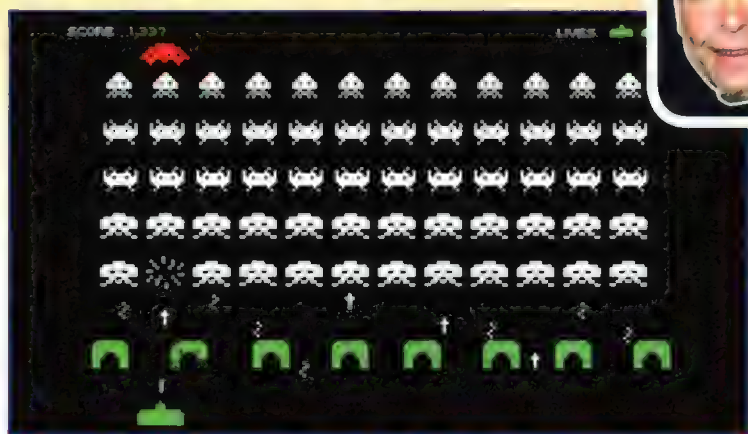














dan zijn 'deze-kant-op-we-houden-je-hand-wel-even-vast-kijk-hier-moet-je-zijn-Pokémon-games' Sun en Moon.

BRILJANT

Ondertussen hebben we op Marktplaats voor hem een oude GBA SP (met nieuwe goudkleurige Zelda-shell!) met vijf oude Pokémon-GBA-games op de kop getikt. Alles bij elkaar nog geen vijftig euro. En hij vindt ze geweldig, net zoals het verrassende feit dat het scherm van de GBA in zonlicht juist scherper wordt in plaats van onzichtbaar. Briljant, waarom maken ze dat tegenwoordig niet meer zo? Als hij mag gamen, zie ik hem tegenwoordig vaker zijn GBA met Pokémon LeafGreen pakken dan onze Switch, terwijl daar toch elke Nintendo-game op staat die sinds de launch is verschenen. De GBA en bijbehorende Pokémon-games verschenen jaren voordat Samuel überhaupt was geboren (hij begon met gamen tegen het eind van de Wii/DS-periode), dus kan zijn enthousiasme voor het retrogamen moeilijk liggen aan nostalgie of het door jeugdsentiment vertekende idee dat vroeger alles mooier en beter was. En ook al spelen die gevoelens bij veel gamers wél een rol, de hang naar retro is een feit. Net als de vele hindernissen die je als gamer moet overwinnen om bij het ouderwetste gamegenot te komen.

HERINNERINGEN OPHALEN

Zelf ben ik vooral in retrogames geïnteresseerd om herinneringen op te halen. Zo van 'o jaaa, zo klonk dat muziekje! O shit, die beelden! Man, ik weet gewoon de hele route door het level nog! Nou ja, wat wil je ook, als je het vroeger steeds weer opnieuw moest spelen' enzovoort. Ik voel niet écht de urgentie om een vroeger genoten game als Ocarina of Time, of Shadow of the Colossus weer helemaal opnieuw te spelen. Mocht ik daar toch voor gaan, dan ben ik vooral een liefhebber van de opgepoetste remakes (met opgewaardeerde besturing en graphics) die tegenwoordig met regelmaat verschijnen (ik kijk bijvoorbeeld heel erg uit naar die van Resident Evil 2). Dus ja, eigenlijk ben ik een beetje een nep-retrogamer. Of gewoon te plichtsgetrouw bezig de nieuwste games bij te houden. Dat is mijn wérk, namelijk.

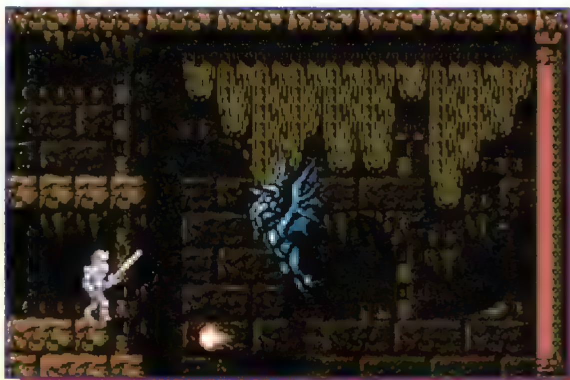
MOOI, BOEIEND EN WONDERLIJK

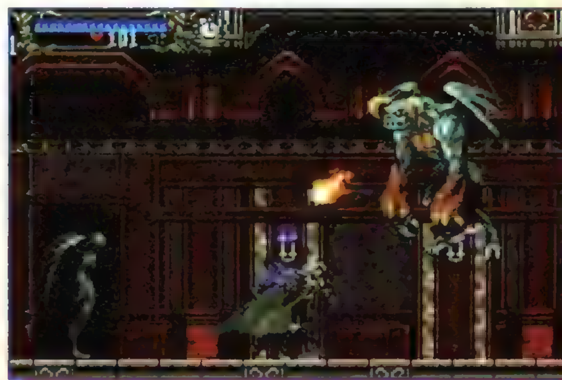
Tegelijkertijd vind ik het supertof dat de games die mijn jeugd (die inmiddels al zo'n veertig jaar duurt) verrijkten tegenwoordig nog steeds mensen enthousiast krijgen. Net als dat ik het tof vind dat mijn kids dol zijn op films als Back to the Future en Ghostbusters (jazeker, opvoeden kan ik wel!). De midweek in winters Noordwijk, waarin ik ze via de meegebrachte Nintendo Classic Mini NES enthousiast kreeg voor de games die mijn jeugd tekenden, zal ik altijd koesteren. "Wauw, dat Bubble Bobble is echt lachen! Waarom heb je daar nooit eerder over verteld?" Dat ik regelmatig een cd van Abba opzet, moeten ze dan maar op de koop toe nemen. Sommige games zijn gewoon te mooi, boeiend en wonderlijk om te verdwijnen in de penarie van verouderde technologie en niet op elkaar passende systemen. Je wilt toch ook niet leven in een wereld met alleen de nieuwste films, laat staan de allernieuwste muziek?! »



weetje • weetje

Als je nog zo'n 1100 euro op de bank hebt staan, is het misschien tijd om eens een arcadekast in huis te halen. De moderne varianten herbergen namelijk niet één, maar tientallen tot honderden klassieke arcadespellen (er zijn ook 'illegale' varianten met duizenden consolegames) die je met de good old joystick en dikke knoppen kunt bedienen. En dan staat zo'n kast ook nog eens heel mooi in je woonkamer (al kunnen huisgenoten daar anders over denken).





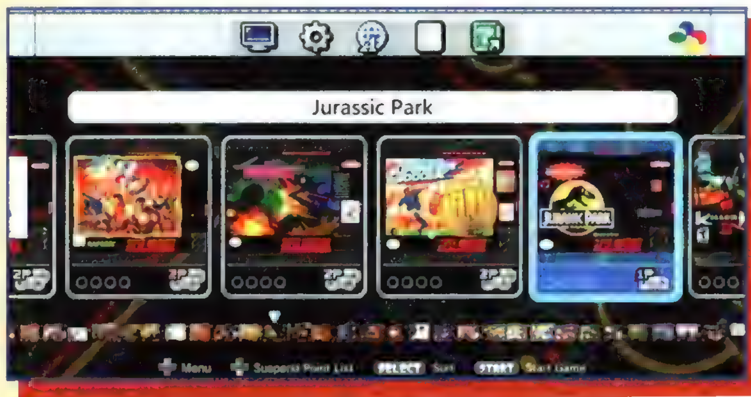
RETRO-GAMING GUIDE

Oké, je hebt ondertussen wel trek om naar pareltjes uit vijftig jaar gamegeschiedenis te speuren en ergens zo'n ouderwets leuk avontuurtje op te vissen. Waar zou je eens naar kunnen kijken om aan je retrofix te komen?

EMULATORS

De makkelijkste manier om oude games te spelen, is via emulators, al zit daar moreel wel een twijfelachtig randje aan.

Emulators zijn programma's die oude computersystemen kunnen nabootsen op je nieuwe computer, zodat je pc of telefoon zich opeens gedraagt als bijvoorbeeld een Game Boy, PlayStation 2 of NeoGeo – inclusief gratis toegang tot een schat aan games (downloadbare roms) voor die systemen. Het probleem is vooral van morele aard: die games zijn geript van de makers en wettelijke eigenaren, die er dus niks mee verdienen als jij ze binnenhaalt en speelt. Download je een rom van een game die je niet zelf bezit, dan ben je illegaal bezig. Ouwe boef!



Gratis, makkelijk en een onbeperkt aanbod.

Illegaal en slecht voor het regenwoud. O nee, alleen illegaal.

DOWNLOADS (PS4, PC, Mobile, Switch)

Voor de doorsnee gamer is het downloaden van een oude game op het huidige systeem de makkelijkste manier om zo'n game te kunnen spelen.

Als je oude pc-games wil spelen, zit je als vanzelf goed met je nieuwe pc omdat je zo'n beetje elke oude pc-hit wel ergens (tegen een kleine betaling of illegaal, kiest u maar) kunt downloaden. De authentieke besturing heb je ook al: muis en toetsenbord.

Het aanbod op andere systemen is met name op de Switch erg beperkt. Nu de uitstekende Virtual Console-dienst van Nintendo's vorige systemen is afgedankt, ben je qua retrogamekeuze beperkt tot een stuk of honderd klassiekers – vooral arcadegames en Neo Geo-games.

De Xbox One doet het stukken beter: zo'n beetje elke noemenswaardige game die ooit voor de originele Xbox of Xbox 360 verscheen, is te koop. Evengoed kun je op de PS4 zo'n beetje elke goede game downloaden die ooit op een PlayStation verscheen, aangevuld met een hele bak oude arcade- en Neo Geo-games. Ze springen niet meteen in het oog, maar duik eens wat dieper in de digitale winkel en er valt heel wat goud van oud te vinden!

Als je retro-interesse games tot zo'n 20 jaar terug betreft, zit je goed op de PS4 en Xbox One.

Vaak nog best duur, die downloads van oude games.

BACKWARDS COMPATIBILITY

Deze manier is ook heel makkelijk. Wat blijkt? Een nieuwe console is vaak ook geschikt voor de games van de console die direct daarvóór verscheen (van dezelfde fabrikant, uiteraard).

Zo kon je op de Wii games voor de GameCube spelen, op de Wii U games voor de Wii en op de Switch ... euh, helaas, de Switch is dan weer niet backwards compatible. Wat Nintendo weer mooi uitkomt bij het lanceren van licht bijgewerkte Wii U-ports naar de Switch, maar dat terzijde.

De PS4 is helaas ook niet backwards compatible, terwijl de PlayStation 3 en PlayStation 2 dat wel degelijk waren (pas op: bij nieuwere PS3-modellen verdween de backwards compatibility, dus doe even wat onderzoek voordat je een tweedehands PS3 aanschaft om PS2-games te kunnen spelen).

De 3DS dan? Ja hoor, gewoon backwards compatible met nagenoeg alle DS-games. Pfiew!

En dan de Xbox One. Op de Xbox One kun je honderden games spelen die oorspronkelijk verschenen voor de originele Xbox en Xbox 360. Knights of the Old Republic II? Dragon Age II? Het originele schijfje erin en spelen maar. Met de Xbox One zit je goed als retrogamer.



Je kunt je oude games gewoon blijven spelen, of 'nieuwe oude' games kopen voor je systeem.

In deze generatie zijn alleen de 3DS en Xbox One backwards compatible.

REMAKES

Het valt niet helemaal onder retrogamen, maar ook remakes houden de meesterwerken uit het verleden in leven door ze in 'verbeterde' vorm beschikbaar te maken op moderne systemen.

In de eerste PU van 2018 schreef ik al een uitgebreid verhaal over remakes ('Klassieke fun in een moderne jas'), zoals die van Resident Evil 2 (inmiddels geopenbaard en mán, wat ziet dat er lekker uit!), Shadow of the Colossus (zóóó mooi!), Chrono Trigger (op een of andere manier hebben ze die sléchter gemaakt dan het origineel) en System Shock (komt nog). Ik ben groot fan van dit soort hermaaksels, maar eerlijk is eerlijk: echt retrogamen is het niet, want het zijn niet de échte beelden, muziekjes en wellicht wat onhandige gameplay van de originele games. Dus wil ik het wat remakes betreft hier maar bij laten.



De beste games uit de geschiedenis met verbeterd beeld en geluid.

Echt retrogamen mag het niet heten.

GAME-MUSEUMS



Als het je vooral gaat om het even proeven van oude games en ophalen van herinneringen, is het bezoeken van een gamemuseum eigenlijk best een handig idee.

In zo'n cultureel oord staan tientallen speelbare klassieke consoles en computers opgesteld voor instant toegang tot geweldige games in al hun oude glorie. Er zijn grote/leuke gamemuseums in onder meer Zoetermeer, Beverwijk en Zwolle, en volgend jaar komt er ook eentje in Groningen. Ben je zo een middag (of langer) zoet mee.

Zo veel oude systemen en games heb je nog nooit bij elkaar gezien, en je mag vrijwel overal mee spelen!

Je mag ze niet mee naar huis nemen.

GAME-VERZAMELDISCS



Ook een handige manier om wat oude meesterwerkjes op je huidige systeem te kunnen spelen: discs met twee tot tientallen klassiekers, vaak 'collections' genoemd.

Als je nog een PS3 hebt staan, kun je daarvoor bijvoorbeeld de God of War Collection, Metal Gear Collection, Jak and Daxter Collection, Ratchet & Clank Collection en Sly Collection kopen om vele hoogtepunten uit de PlayStation-geschiedenis te (her)beleven. Vervolgens ga je gewoon verder op de PS4 met de Nathan Drake Collection, bestaande uit Uncharted 1, 2 en 3. Eén ding is dus al zeker: op de PS6 krijgen we een Last of Us Collection.

Ben je meer van de Xboxen, dan kun je goud van oud beleven met Capcom Classics Collection op de Xbox, Sonic's Ultimate Genesis Collection op de X360 en het spectaculaire Rare Replay (met maar liefst 30 Rare-klassiekers!) op de Xbox One.



Als je vooral Nintendo-systemen hebt staan, dan kun je een behoorlijk ultieme verzamelaar in huis halen met de Metroid Prime Trilogy voor de Wii, en anders wel met de Street Fighter: 30th Anniversary Collection voor de Switch.

Vaak veel waar voor je geld; het vereiste systeem heb je al.

Zeer beperkt aanbod.

DE ORIGINELEN KOPEN



Voor de ware retrogame-ervaring haal je gewoon de originele systemen en games in huis.

Het verzamelen (want dat wordt het al snel) van die oude systemen en games is een ervaring op zich. Speuren op internet, bieden op Marktplaats, gamemarkten bezoeken, en dan superblij zijn als je voor weinig geld zo'n échte klassieker in huis hebt gehaald. Hou er wel rekening mee dat sommige games érg duur zijn (met name adventures en RPG's voor de SNES moeten soms honderden euro's kosten), dat er veel reproducties in omloop zijn en dat de batterijen die in de gamecassettes zitten voor opslag van spelgegevens leeg kunnen zijn. Echt iets om je even in te verdiepen dus. Maar natuurlijk is er niks mooier dan uiteindelijk het échte systeem aan te zetten om de échte game met de échte controller te kunnen spelen.

De ultieme retro-ervaring!

Kan een dure hobby worden.

HERUITGAVEN VAN CONSOLES



Oh yeah, hier gaat mijn retrohart zéker sneller van kloppen! Zo'n guitige kleine versie van klassieke systemen, met zo'n beetje alle toppers uit die tijd erop.

Het begon met de Nintendo Classic Mini NES (met 30 NES-klassiekers), toen kwam Classic Mini SNES (met 21 SNES-klassiekers), en inmiddels kun je voor rond de 100 euro ook een Sega Megadrive Flashback (met 85(!) Megadrive-klassiekers), C64 Mini (64 Commodore 64-games) en Atari Flashback 7 (101 ingebouwde Atari 2600-games) kopen.

De games zijn toegankelijk via overzichtelijke menu's, waarin je vaak ook kunt kiezen of je ze in oude stijl of HD wilt spelen. Een hdmi-kabeltje en remake van de originele controller krijg je erbij: aansluiten en spelen maar! Heerlijk om op deze toegankelijke, eigenlijk heel goedkope manier door enkele van de mooiste delen van de gamegeschiedenis te grasduinen.



Voelt precies zoals vroeger, heel veel waar voor je geld.

Wéér een hdmi-ingang van je tv bezet!

NETFLIX-ACHTIGE MODELLEN

Gezien de populariteit van abonnementsdiensten Netflix en Spotify is het niet vreemd dat bedrijven proberen een dergelijk model voor games op te zetten. Maar dat wil nog niet echt lukken.

Sure, we hebben ze (gehad): OnLive, Hatch, Jump, Utomik en PlayKey, maar geen enkele dienst was overtuigend genoeg om aan te slaan. Het streamen van games (inclusief input) is natuurlijk ook wel even wat anders dan het streamen van films en liedjes. En dan zijn er nog de vele concurrerende bedrijven die hun games voor de dienst beschikbaar moeten stellen.

Dat er wellicht toch nog toekomst zit in een dergelijk model, bewijst Sony met het prima werkende PlayStation Now: voor 15 euro per maand kun je zo'n 500 PS4, PS3- en PS2-games naar je PS4 of pc streamen. Uiteraard moet je internet wel snel en superstabiel zijn om daar zonder haperingen van te kunnen genieten. ✖



Voor een vast bedrag per maand toegang tot honderden games.

Het werkt nooit helemaal perfect.

HET ESSENTIËLE VERSCHIL TUSSEN KUNST EN SPEELGOED

ZIEK VAN AL DIE POLITIEK!



De vraag is niet of kunst politiek commentaar kán leveren – dat kan het immers zeker – maar of het de verantwoordelijkheid heeft dat te doen. Nu games hun artistieke waarde hebben bewezen, is het een vraag die ook steeds vaker wordt gesteld in samenhang met onze favoriete hobby.

Politiek: een van de meeste beladen woorden ooit. Vooral omdat er meestal meer mee bedoeld wordt dan alleen maar wat een regering allemaal uitspookt om een land te runnen. Nee, 'politiek' staat voor veel meer: van hoe de maatschappij moet functioneren tot of het oké is dat men gewelddadige spelletjes mag spelen. Je zou zelfs kunnen zeggen dat elke menselijke overtuiging in principe een voorbeeld is van politiek. En als je er zo naar kijkt, is het niet moeilijk om te zien dat ook videogames dus tjokvol politiek zitten. Mijn twee favoriete voorbeelden van met politiek doorspekte videogames zijn Spec Ops: The Line en BioShock. Die eerste omdat het op meesterlijke wijze kritiek geeft op het fenomeen oorlog door jou het psychotische middelpunt ervan te maken (en omdat het zonder die politieke context eigenlijk een ontzettend matige third-person shooter zou zijn). BioShock laat op zijn beurt zien wat de mogelijke gevaren zijn van een extreem objectivistische samenleving (objectivisme is een filosofische stroming waarin rationeel denken, productiviteit en het geluk van de mens centraal staan). Saillant feit: hoewel ik de achterliggende gedachten van het objectivisme bewonder, kan ik het verhaal van BioShock ook ontzettend waarderen, ondanks de hevige kritiek die het op deze filosofie heeft. Maar dat terzijde.

TIJDVERSPILLING

Ja, ook jóuw geliefde games bevatten dus politiek(e ideeën). De gemiddelde Call of Duty-game is een ode aan vaderlandsliefde en nationalisme, bijvoorbeeld. Het gros van de real-time strategy-games kun je zien als kapitalisme-simulatoren. DmC: Devil May Cry beeldde rechtse tv-kanalen als Fox News bijna letterlijk af als duivelse propaganda. En Final Fantasy VII? Een en al milieupolitiek; je zou Clouds avontuur zowat 'GroenLinks: de Game' kunnen noemen. Et cetera, enzovoorts.

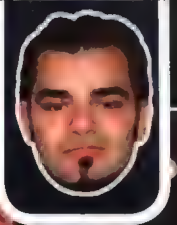
Ook games zijn dus deel van het politieke landschap – en daar moeten we blij om zijn! Waarom? Nou, omdat het bewijst dat games kunst zijn, iets waar gamers al heel lang voor vechten. Mijn moeder doet al sinds de dagen van de NES haar stinkende best om mij wijs te maken dat het spelen van games nutteloze tijdsverspilling is, maar het afgelopen decennium heeft ze dat nauwelijks meer geprobeerd. Dat is ongetwijfeld het resultaat van de kunstzinnige en filosofische kwaliteiten die games als verhalende media tegenwoordig hebben. Doordat games nu daadwerkelijk iets te zeggen hebben over de menselijke aard, heeft het medium betekenis, diepgang en (vooral) waarde gekregen – precies de elementen die het verschil vormen tussen iets dat slechts de tijd doodt en iets dat kan worden bestempeld als kunst.

ESCAPISME?

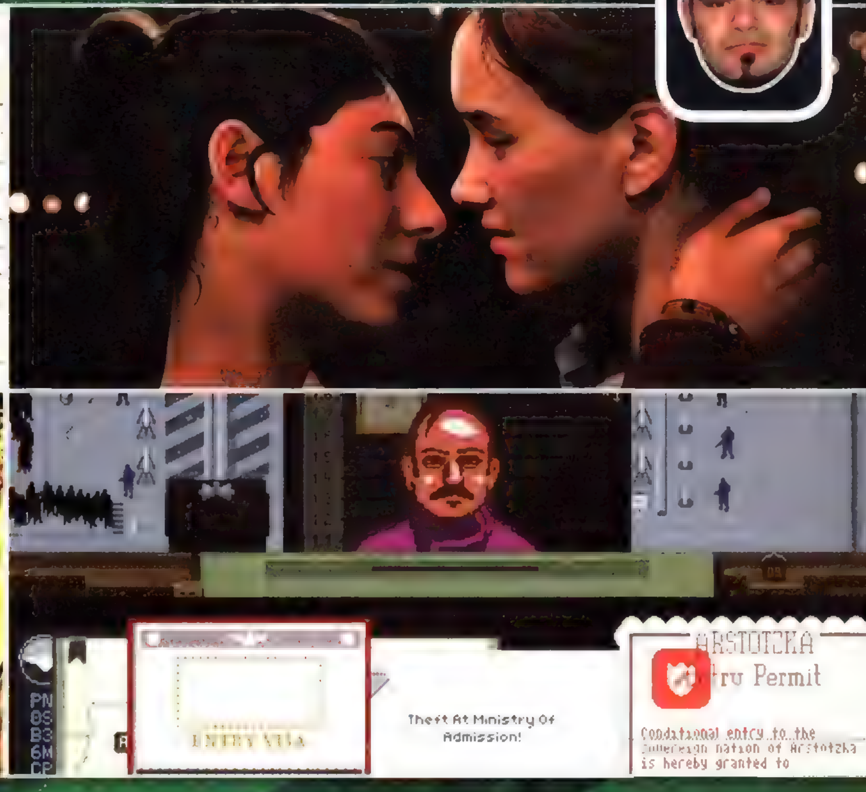
Het is dus goed dat games dusdanig zijn geëvolueerd dat ze steeds complexere politieke vraagstukken kunnen aansnijden. Desondanks heeft dat ook voor wat minder leuke ontwikkelingen gezorgd. Bij meer uitgesproken politieke meningen hoort immers ook een grotere hoeveelheid mensen die het volledig eens of juist oneens zijn met zo'n mening. Combineer sterke politieke overtuigingen met de passie die gamers voor hun hobby hebben en je ziet dat er een heuse politieke oorlog is ontstaan in gameland; eentje die tegenwoordig net zo fel is als de strijd tussen links en rechts in de 'normale' politiek. (We hoeven jullie waarschijnlijk niet meer te vertellen hoe schadelijk het Gamergate-schandaal was, bijvoorbeeld.) Steeds meer gamers roepen daarom 'wij willen geen politiek in onze games, hou die shit erbuiten!' en worden boos als ze zien dat een game als The Last of Us Part II trots is op z'n representatie van bijvoorbeeld homoseksualiteit. Voor die mensen zijn games voornamelijk een vorm van escapisme; een manier om juist te ontsnappen aan de complexere, polariserende vraagstukken van de samenleving. Zij zitten helemaal niet te wachten op die andere functie van kunst: het benoemen van wat er in de maatschappij gebeurt en het leveren van kritiek daarop.











ABSTRACT

Voor die mensen heb ik slecht nieuws, namelijk dat bijna élk mediaproduct inherent politiek beladen is, aangezien elke mening en plotontwikkeling gekoppeld is aan iemands wereldbeeld. Games zullen over het algemeen dus niet 'minder politiek' gaan bevatten. Sterker nog, aangezien het medium blijft evolueren zullen de politieke boodschappen ervan meegroeien; games zullen dus waarschijnlijk alleen maar méér politieke ideeën gaan communiceren. Wie dus werkelijk nul politiek in zijn of haar games wil, zal voortaan alleen maar abstracte games moeten spelen die volledig om gameplay draaien en niks aan verhalende, contextuele elementen bevatten, zoals Tetris of Geometry Wars. Wie die optie te beperkend vindt, kan er echter ook voor kiezen om games te spelen en het bijbehorende politieke gedachtegoed te negeren (zoals ondergetekende ervoor koos om tijdens het spelen van Freedom Fighters de overduidelijk patriottistische 'Murica-boodschap te negeren). Of, nog beter, om de politieke ideeën van een game met onbevangen geest te benaderen: openminded zijn. Wat niet betekent dat je het met alles eens moet zijn – integendeel zelfs – maar slechts dat je bereid bent om je heel even te verplaatsen in iemand die het wél met zo'n boodschap eens is. Da's alles.

COMPLEXITEIT

De verantwoordelijkheid om op volwassen wijze met politieke ideologieën om te gaan, ligt echter niet alleen bij ons gamers. Het is ook aan de ontwikkelaars (degenen wier politieke voorkeuren in games naar voren komen) om op verantwoordelijke én creatieve wijze om te gaan met de rol die politiek in games kan spelen. Wat maakt een videogame immers anders dan bijvoorbeeld een film? Interactiviteit. Wie dus daadwerkelijk op slimme wijze politiek in zijn of haar game wil verwerken, kan dat het best doen aan de hand van gameplay. Vertel ons dus niet wat je mening is, maar laat het ons belévén! Een van de krachtigste voorbeelden van een game waarvan de gameplay onlosmakelijk verbonden is met z'n politiek, is Papers, Please, waarbij je een immigratieofficier bij de douane van een fictief land speelt. Aan jou de taak om immigranten op basis van hun documenten en verhalen toegang tot het land te verlenen of te ontzeggen. Papers, Please is niet inherent pro- of anti-immigratie, maar motiveert de speler wel om aan de hand van de gebeurtenissen van de game na te denken over de echte consequenties van immigratiebeleid.

Dit is de beste manier om politiek in games te verwerken: door niet één mening op prekerige wijze in het verhaal te verwerken, maar door de morele complexiteit van een concept te koppelen aan gameplay, zodat spelers zélf keuzes kunnen maken.

CONCLUSIE

Eén ding is dus zeker: wie games als legitieme kunstvorm wil zien, kan niet tevens claimen dat 'politiek geen rol mag spelen in games'. Kunst heeft immers waarde omdat het een kijkje biedt in iemands psyche, iets wat inherent verbonden is aan een politieke ideologie. Wie dus meer van games verwacht dan hersendode potjes Candy Crush, moet bereid zijn om met een open geest naar andermans gedachtengoed te kijken. Anderzijds moeten ontwikkelaars volwassen genoeg zijn om hun politieke mening niet op onsubtiele wijze in ons gezicht te tetteren; idealiter moeten ze creatief genoeg zijn om hun boodschap met de gameplay te verweven. De praktijk is immers altijd overtuigender dan de theorie.

Ten slotte moeten we één belangrijk ding niet vergeten: ondanks de kunstzinnige en politieke potentie van het medium spelen de meesten van ons games nog altijd puur om te ontsnappen aan het alledaagse leven. Om lol te hebben. Om te genieten. Laten we dat dus van elke gamer respecteren, ongeacht of ze het qua politiek met je eens of oneens zijn, of dat ze juist liever helemaal niet over politiek willen nadenken. Laten we dus vooral verenigd zijn door onze liefde voor het plezier dat games ons opleveren. En ja, ook dát is een politieke mening. ✖





Het verhaal achter ...
Demon's Souls



Met Demon's Souls en Dark Souls heeft FromSoftware een ijzersterke reputatie opgebouwd. Feitelijk werd daarmee zelfs een nieuwe genre gelanceerd: dat van de Souls-achtige games. Jurjen verdiepte zich in de oorsprong van het duistere en onvergeeflijke geweld.

Hidetaka Miyazaki groeit in de jaren 70 en 80 op in Shizuoka, een behoorlijk grote stad iets ten zuidwesten van Tokio, met uitzicht op de gigantische berg Fuji. Zijn ouders maken lange dagen op kantoor, maar daar krijgen ze niet veel voor betaald. Geld voor boeken of manga's is er niet, laat staan voor games.

Voor zijn entertainment is de jonge Miyazaki regelmatig te vinden in de bibliotheek, waar hij fantasieboeken leent die eigenlijk wat 'te volwassen' waren voor zijn leeftijd. In zijn jonge jaren kon hij nog lang niet alle woorden lezen en begreep hij veel passages niet. Maar wat hij niet begreep, vulde hij aan met zijn fantasie, daarbij geholpen door de illustraties in de boeken. Hij noemt het de mooiste momenten uit zijn jeugd. "Ik haalde enorm veel plezier uit het lezen van die verhalen, ook al was ik niet altijd aan het lezen."

Hij beschrijft zichzelf als een moeilijk kind, dat in tegenstelling tot de meeste kinderen in Japan geen dromen of ambities had. Pas in 2001 ontdekt Miyazaki iets waar hij werkelijk voor wil gaan. Hij is dan 29 jaar en heeft een suf maar redelijk goed betaald baantje als accountmanager bij een Amerikaans IT-bedrijf. Op aanraden van een vriend speelt hij de game Ico, iets wat hem diep raakt. "Die game opende mijn ogen voor de mogelijkheden van het medium videogames. Toen wilde ik er zelf een maken."



EERSTE STAPJES

FromSoftware werd in 1986 opgericht door Naotoshi Jin. Aanvankelijk richt het bedrijf zich op praktische software voor kantoren en boerderijen, maar als de handel midden jaren 90 enigszins inkakt en de eerste PlayStation wordt aangekondigd, besluit Jin de grenzen van zijn bedrijf te verleggen. Eind 1994, een paar weken na de lancering van de PSX, verschijnt de eerste game van FromSoftware: King's Field. Het is een first-person fantasy-RPG waarin de speler zich een weg door kerkerachtige omgevingen vol bizarre monsters moet ploegen. Kenmerkend voor de game is de hoge moeilijkheidsgraad, met gevechten die werkelijk beroep doen op de skills en het inzicht van de speler. De game wordt in Japan een bescheiden hitje en er volgen enkele sequels,











maar al snel boekt de studio meer succes met zijn Armored Core-serie en wordt de King's Field-lijn verlaten.

In de jaren die volgen is de erfenis van King's Field terug te zien in FromSoftware's fantasy-RPG's als Shadow Tower en Lost Kingdoms, maar over King's Field wordt niet meer gesproken ... Totdat in 2007 iemand binnen FromSoftware op het idee komt om die allereerste game van het bedrijf nieuw leven in te blazen.

ONZICHTBAAR

Het blijkt voor de dan 29-jarige Miyazaki nog niet zo makkelijk om bij een gamebedrijf binnen te komen. Hij is te oud voor een leerpositie en te onervaren voor andere functies. Toch wordt hij in 2004 als programmeur aangenomen bij FromSoftware, al is dat voor een aanzienlijk lager loon dan bij zijn vorige baas. Drie jaar lang sleutelt hij onzichtbaar voor de buitenwereld aan de code van de Armored Core-games, totdat hij hoort dat er elders in de studio een fantasy-RPG wordt ontwikkeld. Hij vangt de titel op: Demon's Souls. Het moet een spirituele opvolger van het oude King's Field worden. De ontwikkeling verloopt niet bepaald soepel, verneemt Miyazaki – en dat is nog zacht uitgedrukt. Er zijn al verschillende prototypes gemaakt, maar geen daarvan is overtuigend genoeg. Miyazaki ziet zijn kans. "Ik dacht: als ik op een of andere manier de controle over die game kan overnemen, kon ik ervan maken wat ik maar wilde. En als mijn ideeën zouden falen, zou het niemand wat kunnen schelen – het project werd toch al als mislukt beschouwd."

ANGSTAANJAGEND

Oprichter en toenmalig directeur Jin geeft Miyazaki zijn zin: hij mag een uiterste poging doen nog wat van Demon's Souls te maken. En hij gaat daarbij rigoureus te werk: hij laat werkelijk geen spaander heel van het prototype. Anders dan in die tijd gebruikelijk is, stopt hij de game niet vol verhaal en aanwijzingen om de speler zo comfortabel mogelijk door de game te loodsen. Nee, in plaats daarvan vertelt hij bijna niets. De speler moet zelf bedenken wat het verhaal achter de angstaanjagende omgevingen zou kunnen zijn. Precies zoals Miyazaki in zijn jeugd de gaten in de ingewikkelde verhalen moest zien in te vullen.

Een ander onderscheidend element van Demon's Souls en de games die Miyazaki daarna maakte, is de hoge moeilijkheidsgraad. Waar andere actiegames de speler een oppermachtig gevoel proberen te bezorgen, is het in de Souls-games juist een gevoel van onmacht dat de speler bekruipt. Volgens Miyazaki was een hoge moeilijkheidsgraad daarbij nooit het doel. Het gaat hem om het gevoel van bevrediging als de speler een obstakel heeft overwonnen met doorzettingskracht, zelfbedachte strategieën en door sterven en weer opstaan dingen te ontdekken. Zaken die in oude videogames normaal waren, maar midden jaren nul een beetje uit het medium verdwenen waren. Iets anders wat Miyazaki wilde terughalen uit het pre-internettijdperk, was de kameraadschap die je voelde met andere spelers door tips uit te wisselen – iets wat hij met creatief gebruik van internet binnen de game mogelijk maakte.



RAMP

De eerste presentatie van Demon's Souls op de Tokyo Game Show van 2008 was een ramp. Geen enkele beursbezoeker kwam ver genoeg om de goede dingen van de game te zien en te begrijpen. De pers schreef de game af als het zoveelste hack-'n-slash-spel, maar dan te moeilijk en nogal saai.

In 2009 werd Demon's Souls door Sony uitgebracht voor de PS3, aanvankelijk alleen in Japan. Toen de game op dat platform toch redelijk leek aan te slaan, waagde uitgever Atlus de gok om de game in de VS uit te brengen. Daar werd de game zeer enthousiast ontvangen, waarop Bandai Namco de game binnenhaalde voor een release op de Europese markt.

Uiteindelijk werd Demon's Souls met 1,7 miljoen verkochte exemplaren een van FromSoftware's grootste hits. De Dark Souls-games die volgden, deden het zelfs nog beter. Indrukwekkender nog dan de verkoopcijfers is de impact die de Souls-games hebben gehad op de game-industrie. Net zoals er eerder over Zelda- en GTA-achtige games werd gesproken, weten mensen ook al snel wat je bedoelt als je over een Dark Souls-achtige game spreekt. De invloed van de game is duidelijk te herkennen in grote games als Destiny, The Witcher 3, God of War en zelfs Zelda: Breath of the Wild.

In 2014 werd Miyazaki directeur van FromSoftware. Hoe groot de verbeeldingskracht van de jonge Miyazaki ook is geweest, dit alles had hij nooit durven dromen. ✖

OP NAAR 7 OKTOBER 2011!

JJ REVANCHEERT ZICH MET... DARK SOULS

Je hebt van die games die je gespeeld móet hebben. Maar zelfs bij de meest professionele gamers – euh, we bedoelen dus PU-redacteuren – slipt er weleens eentje tussendoor. In Revanche krijgt deze redacteur de kans dat goed te maken. Deze maand gaat JJ eindelijk aan de slag met Dark Souls!

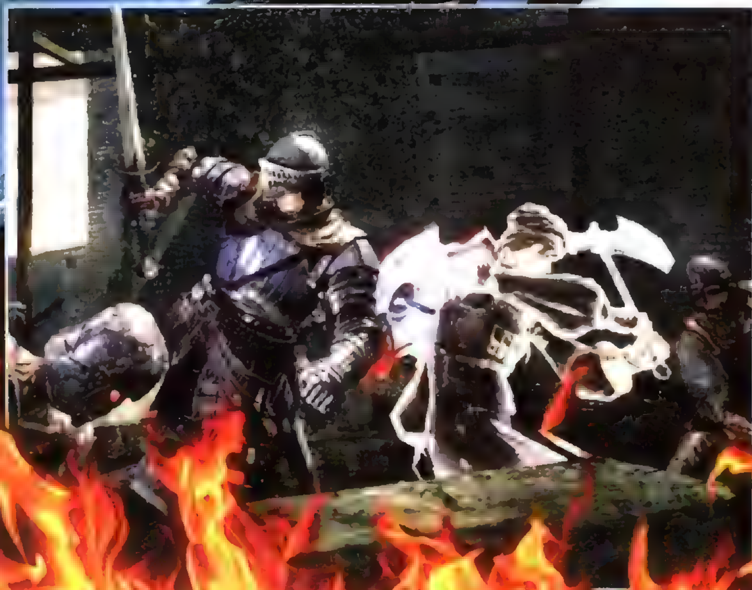
Elke maand ontvang ik een mail van Martin waarin hij me vraagt om ideeën aan te dragen voor de nieuwe PU. En doorgaans klim ik dan verheugd in het keyboard en mail ik enthousiast wat brainfarts zijn kant op. Deze maand liep dat iets anders. Toen ik mijn ideeën mailde, had ik namelijk direct spijt. Wat was er gebeurd? Ik had vanwege de komst van Dark Souls Remastered voorgesteld om met deze game revanche te nemen voor het (schandelijk) late instappen in het Souls-like-genre. Ik begon op aandringen van oud-PU-redacteuren en Souls-like-fetisjisten Skate en Steven immers pas in 2015 met Bloodborne. Terwijl Demon Souls al in 2009 uitkwam, en Dark Souls in 2011!
Mijn late instappen kende twee oorzaken: het geduld van een junk die droogstaat en buitengewoon middelmatige gaming-skills als het er echt op aankomt. En laat het er in Souls-like-games nou echt constant op aankomen.
Pas in 2015 dus, bij het verschijnen van Bloodborne en na een anger management-training (no kidding), stapte ik over mijn 'angst' heen en startte ik een Souls-like-game op. In 2016 ging ook Dark Souls 3 eraan. Op zich logisch dus dat ik Martin in juni 2018 verzocht mij een kans te geven om de allereerste Dark Souls te checken. Daar was deze serie van FromSoftware volgens de kenners immers op zijn puurst. Een plots opkomend voortschrijdend inzicht leerde me – zodra het mailtje weg was – dat ik dat misschien beter niet had kunnen doen ...

BONFIRES

Niettemin begon ik behoorlijk relaxed aan mijn Dark Souls-trip op de PS4, en ik stak al snel mijn eerste Bonfire aan. Savepoints zijn fijn en ze komen bij een goed spel altijd op het juiste moment. Ze geven je even wat rust. Geen savepoint is echter zo lekker als de houtvuurtjes in Dark Souls. De Bonfires vormen het enige moment in de game waarop je normaal kunt ademhalen en de bilspieren effe kunt ontspannen. En voortdurend met een dichtgeknepen anus zitten vind ik geen pretje. Ik ben inmiddels zo geconditioneerd dat elke Bonfire een stoot endorfine bij me vrijmaakt. Een heerlijke rush die voor mij een deel van de opwinding van het spelen van Souls-like-games verklaart. De eerste Bonfire komt bij elke game van FromSoftware natuurlijk altijd vroeg in de game en het bereiken daarvan is geen prestatie. Pas daarná begint de echte reis, en in dit geval helaas ook de ellende ...

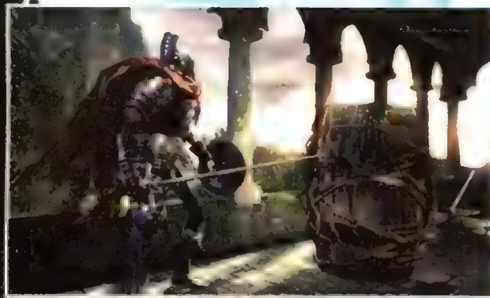
DUISTERNIS

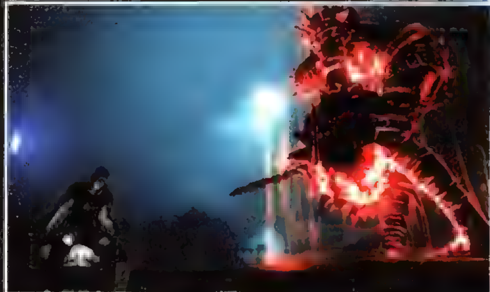
Hoewel de Dark Souls die ik speel een remaster is en er grafisch absoluut het een en ander is opgesmukt, blijft deze editie een stuk donkerder dan de twee latere Dark Souls-games. Je ziet nu wel het mos op de muren van het griezelige Undead Asylum en ook de mist in Firelink Shrine hoef je er niet langer bij te denken. Maar veel andere gebieden zijn donker, ook na het geremaster, en dus zie ik in Undead Burg nog steeds niet meer dan een hoop smurrie en blijft het Darkroot Forest duister.
Dit gebrek aan licht maakt het voor ie-













mand die zijn handen al vol heeft aan wat er pal voor hem gebeurt behoorlijk lastig om goed om zich heen te kunnen kijken. Zo zag ik, door de duisternis, al meteen bij de eerste grote vijand totaal over het hoofd dat je langs hem diende te glippen en vervolgens een poortje moest binnenlopen, met als gevolg dat ik als een blinde kip talloze keren het loodje legde met mijn armzalige, afgebroken zwaardje.

En dit soort ervaringen keerden de hele game terug. Het gebrek aan geduld en skills in combinatie met de minder gedetailleerde beelden zorgde er constant voor dat ik niet goed kon checken wat ik moest doen. Ik reagéérde vooral in plaats van te anticiperen. Resultaat: ik ging veel, héél veel vaker dood dan in Dark Souls 3 en Bloodborne. En ik heb het niet zo op doodgaan in games ...

LIJDEN

Het hielp ook niet dat de eerste Dark Souls een iets andere structuur heeft dan de latere delen. Terwijl de route in de latere delen vrij duidelijk is en je niet zo snel de verkeerde afslag neemt, liep ik in Dark Souls (je weet wel: gebrek aan rust en overzicht) regelmatig de verkeerde kant op, waardoor ik te maken kreeg met monsters die ik met mijn level niet aankon. Dat hadden ze uit de game kunnen remasteren, maar zo JJ-friendly zijn die gasten van FromSoftware niet. Veel te leuk om kansloze gamers te laten lijden. Sterker nog, ze hebben de vijanden in de Remastered-versie nog een stuk agressiever gemaakt. Fuck them ;-)

EXAMEN

Het had niet veel gescheeld of ik had deze Revanche al na een paar uur gamen afgelast en Martin gemaild. Dat ik desondanks doorzette, toont uiteindelijk toch weer de klasse van FromSoftware en de aantrekkingskracht van de game zelf aan.

Als je een vijand na veel geploeter eindelijk omlegt, dan heb je ook echt wat gedaan; die bevrediging is ongekend, en door al de problemen zelfs nog groter dan bij de latere delen. En dus bleef ik dag in, dag uit die hormonale fix najagen.

Ik heb Dark Souls niet uitgespeeld. Aan het eind werden de bazen me te machtig en had ik geen tijd meer om ze binnen de deadline van het artikel om te leggen. Ik kan Souls-like-games namelijk niet bingegamen. Een speelsessie van één uur aaneengesloten en ik ben bekaf. Mijn skillset, die dus al niet te hoogstaand is, wordt dan gehalveerd en daarmee red ik het in de onvergeeflijke wereld van From Software niet. Maar ik ga hem de komende weken zeker nog afmaken. Een Souls-like-game is voor mij als een moeilijk examen afleggen. De weg ernaartoe is niet het leukste tijdverdrijf, het examen zelfs een grote zenuwbende, maar áls je het dan haalt, dan doet 't je ook enorm goed. ✖

Game: Dark Souls
Release: 7 oktober 2011
Reden van niet spelen: Ik was gewoon keihard chicken
Verouderd? Het ziet er ondanks het grafische oppoetswerk niet meer zo tof uit in 2018. Ook is de besturing een stuk clunky'er dan bij de laatste Dark Souls. Hierdoor had ik als halfbakken Souls-like-gamer veel moeite de game uit te spelen.
Aanrader? Hell yeah! De ouderdom en clunky besturing ten spijt, de voldoening die je haalt uit het verslaan van al die uitgekiende vijanden kom je bijna in geen andere games tegen.

2011 SCORE **91** GOLD AWARD



Slechts weinigen zullen van Dark Souls gaan houden, daar is de game te onvergefelijk en sadistisch voor. Alleen wie op gamegebied ouderwets masochistisch is ingesteld, zal met volle teugen genieten van de game die het woord 'uitdaging' herdefinieert. Dark Souls: duivels mooi en extreem bevredigend!

2012
Dark Souls: Prepare to Die Edition

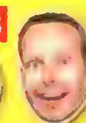
2014
Dark Souls II

2015
Dark Souls II: Scholar of the First Sin

2016
Dark Souls III

2017
Dark Souls III: The Fire Fades Edition

2018 SCORE **85**



Die 85 is echt heel persoonlijk. De latere games passen door een soepeler besturing beter bij me. Maar dikke kans dat een Souls-like-fetisjist als Samuel dit juist precies andersom ziet.



EEN RONDJE LANGS HET DIGITALE F1-CIRCUIT

Graddus speelde al F1-games toen Max Verstappen nog in de zak van papa Jos zat. Welke ontwikkelingen heeft het genre doorgemaakt? Wat zijn de beste circuits? En wat is de weirdste F1-game ooit gemaakt ...?

DE EERSTE F1-GAME

1976 was een bijzonder Formule 1-jaar. Niet alleen won James Hunt zijn enige wereldtitel na een titanengevecht met Nicki Lauda (de film Rush brengt dit prachtig in beeld!), ook verscheen de eerste Formule 1-game: Namco's F-1! Het spel gebruikt elektromechanische projectie, waarbij de racebaan uit een pre-rendered video bestaat terwijl het voertuig via een fysiek object in de arcadekast op het scherm wordt geprojecteerd. Cool! De game was een hit en kreeg een jaar later een vervolg. Een nieuw genre was geboren ...



DE LANGSTLOPENDE SERIE

Sinds de jaren 80 domineren verschillende Formule 1-games de scene. Ik noem een Grand Prix, Pole Position en F-1 World Grand Prix. Slechts twee series brachten meer dan tien delen voort. De eerste is F1 van Codemasters, dat in 2009 debuteerde en met F1 2018 z'n tiende iteratie krijgt. De langslopende franchise is echter nog altijd Formula One van het legendarische Psygnosis. Deze reeks, die tussen 1996 en 2006 voornamelijk op Sony-systemen verscheen, omvat liefst dertien delen – da's potdomme een langere dynastie dan die van Michael Schumacher!



POPULAIRE BANEN #1 - MONACO

Formule 1-coureurs omschrijven Monaco als 'racen in een supermarkt'. En ja, eigenlijk kán het ook helemaal niet, met 300 kilometer per uur door de straten gassen en hopen dat je niet per ongeluk het casino in rijdt. Gekkenwerk. Ook op de spelcomputer is Monaco iets speciaals. Het vereist volledige focus en het is de enige baan waar ik met een P9 stiekem wel tevreden ben. Mocht zelfs dát niet lukken, dan is er altijd nog plan B: zo spectaculair mogelijk crashen!





DE LANGSTE WINTERSTOP

Aan het begin van het millennium kwam er een shitload aan F1-titels uit – soms zelfs meerdere per jaar – en elke uitgever had z'n eigen serie (wie kent bijvoorbeeld Grand Prix Challenge van Atari nog?). Anyway, de overkill aan games, gekoppeld aan saaie real-life races waarin Schumacher toch wel alles won, zorgden op een gegeven moment voor een flinke F1-moeheid. In 2006 verscheen met Formula One Championship Edition de voorlopig laatste F1-game.

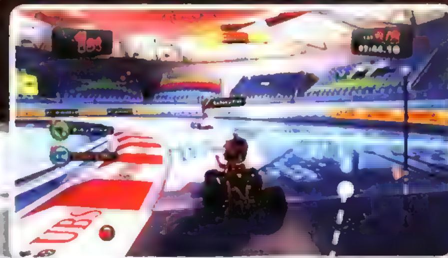
Het zou drie jaar duren voordat Codemasters in 2009 de licentie oppikte. Ik weet nog goed dat ik zó hevig naar een nieuwe Formule 1-titel snakte dat ik in 2009 bijna een Wii kocht, puur om F1 2009 te kunnen spelen.



POPULAIRE BANEN #2 - SPA-FRANCORCHAMPS

Pittoresk verscholen in de Ardenner bossen is Spa-Francorchamps een lust voor het oog. De race biedt echter meer dan alleen een mooi plaatje. Sterker nog: voor veel coureurs is Spa het favoriete circuit! Zijn het de uitdagende kronkelingen van Les Combes? De eindeloze G-krachten van Stavelot? Of toch gewoon de magie van plankgas door Eau Rouge? Hoe dan ook, Spa is en blijft een parel.





DE MEEST REALISTISCHE SERIE

Tuurlijk, de meeste Formule 1-games zijn redelijk realistisch en beschikken over de officiële coureurs, bolides en tracks. Er is echter één serie die het wel heel bont maakt en waarin elke moertje op de juiste plek zit en zelfs de bomen langs de baan daar in het echt ook staan. Ik heb het natuurlijk over Grand Prix van Geoff Crammond. De eerste F1-game van deze Britse kluizenaar verscheen in 1992 voor pc en de Amiga en vergaarde direct een grote schare hardcore fans. Er kwamen drie vervolgen. Helaas wachten we inmiddels al vijftien jaar op een nieuw deel, al wordt Grand Prix 4 door een select groepje nichevolgers nog steeds gespeeld.

DE MEEST WHACKY F1-GAME

Altijd al Sebastien Vettel een raket op zijn Duitse togus willen knallen? In F1 Race Stars kan het! Dit is een soort Mario Kart op de Formule 1-baan, met alle officiële coureurs en wagens uit seizoen 2012. Oké, de tracks zijn niet gelicenseerd, maar wie maalt daarom als je loopings door de haven van Monaco kunt maken?! F1 Race Stars is zonder twijfel de meest whacky Formule 1-game ooit en het perfecte medicijn voor iedereen die vindt dat de Formule 1 de laatste jaren in een saaie optocht is veranderd.



F1 2018: WAT WETEN WE TOT NOG TOE?

Eind augustus verschijnt F1 2018, het tiende deel alweer uit Codemasters' F1-serie. Wat is er tot nog toe bekend? Een overzicht:

- **Uitgebreidere career mode en R&D-upgrades**
- **Verbeterde weers- en lichteffecten dankzij nieuw atmosferisch systeem**
- **Door de speler bestuurd Energy Recovery System (ERS), zodat je tactisch over energieverbruik moet nadenken**
- **Nieuwe door de fans gekozen classic cars**
- **Terugkeer van persconferenties en interactie met de media (onder voorbehoud)**

POPULAIRE BANEN #3 - MONZA

De thuishaven van Ferrari. Monza staat al sinds 1950 op de kalender en is een schoolvoorbeeld van een perfect hogesnelheidscircuit. Neem Parabolica: de legendarische, zeven seconden lange bocht die zo verraderlijk in elkaar steekt dat alleen de beste rijders hem flat-out nemen. In F1-games voelt Monza voor mij altijd als thuiskomen. Ik ken het circuit als mijn broekzak, scoor er standaard een goed resultaat en ben daarnaast een echte tifosi. Forza Ferrari!



DE BESTE CAREER-MODE

Er was een tijd dat F1-games als enige opties quick race, tournament en time trial boden. Dat veranderde in 2003 met F1 Career Challenge, waarin je voor het eerst een heuse Formule 1-carrière kon beginnen. Nog altijd is het mijn favoriete career mode, vooral omdat het liefst vier seizoenen omvat: 1999, 2000, 2001 en 2002. Het grappige is dat F1 Career Challenge eigenlijk uit nood geboren is, aangezien EA de licentie aan Sony's Formula One-reeks verloren had en dus niet de auto's en circuits uit seizoen 2003 kon gebruiken. Zo zie je maar weer hoe beperking creativiteit stimuleert. ✖

DE MOOISTE KLASSIEKE AUTO'S

Medio 2013 realiseerde Codemasters zich dat hun F1-serie een nieuwe impuls nodig had. Sure, met de games was weinig mis, maar het leek er meer en meer op dat elk deel alleen de sponsorstickers aanpaste. Codemasters kwam met iets briljants: klassieke auto's en tracks! Ineens kon je racen op Jerez in de Williams FW12 van Nigel Mansell. Of een rondje Brands Hatch doen in een Ferrari F399. Het bleek fanservice met een hoofdletter F, en sindsdien bevat elke nieuwe F1-game standaard classic content. Mjam!



DE OPKOMST, ONDERGANG EN WEDEROPKOMST VAN

MASTER CHIEF

Het is groen en het schiet; rara, wat is het? Nee, het antwoord is niet Kermit de Psychopathische Kikker! We hebben het over de enige echte mascotte die Xbox ooit heeft gehad: Master Chief. In dit battle royale-tijdperk staat hij wellicht niet meer zo synoniem voor het shootergenre als voorheen, maar daar gaat Halo: Infinite vast verandering in brengen. Samuel waagt zich aan een biografie.

Naam:
Master Chief Petty Officer John-117
Aliassen:
Master Chief, Chief, Demon, Reclaimer
Eerste verschijning:
Halo: Combat Evolved (2001)
Nieuwste verschijning(en):
Halo 5: Guardians (2015),
Halo: Infinite (2019/2020)

WIE IS MASTER CHIEF?

John-117 is de hoofdrolspeler van de Halo-franchise en de belangrijkste persoon in zowel de afgeronde Halo-trilogie als de huidige Reclaimer-saga. Hij is een SPARTAN II-commandant van de UNSC, de ruimtemariniersdivisie van de Verenigde Naties. Op zeer jonge leeftijd werd hij gescout voor het prestigieuze doch gevaarlijke SPARTAN II-supersoldaatprogramma; hij was mentaal en fysiek krachtig genoeg om als een van de 150 personen deel te nemen aan dit rigoureuze programma. Dat bestond deels uit extreem pijnlijke 'fysieke augmentatie', genetische manipulatie die de personen in kwestie bovenmenselijk sterk moesten maken, iets wat onder meer nodig was om ze de extreem zware Mjolnir-bepantsering te kunnen laten dragen. John was uiteindelijk een van slechts 33 kinderen die het SPARTAN II-programma probleemloos wisten te voltooien. Het gros van de testpersonen legde het loodje of hield er afschuwelijke verminkingen aan over.
Als SPARTAN II-soldaat werd John-117 al snel een van de belangrijkste beschermers van de mensheid. Na jarenlang succesvolle missies te hebben voltooid, kreeg hij de prestigieuze rang Master Chief Petty Officer. Zijn belangrijkste missies moesten toen echter nog beginnen. Zo was hij tijdens de gebeurtenissen van Halo: Combat Evolved, de eerste game in de serie, al 40 jaar oud. Sindsdien heeft hij de vernietiging van al het leven in het universum weten te voorkomen door meerdere Halo-ringplaneten te vernietigen, de parasiterende Flood uit te schakelen én de oorlog tegen de Covenant (een coalitie van meerdere buitenaardse rassen) te winnen. In de huidige Reclaimer-saga neemt Master Chief het op tegen de Forerunners (de geavanceerde aliens die de Halo-ringen ontwierpen), de Prometheans (de gevaarlijke, semi-digitale krijgers van de Forerunners), overgebleven splinterfacties van de Covenant én een doorgedraaide versie van z'n eigen AI: Cortana.

WAT MAAKT HEM ZO TOF?

Toen gaming nog een jong medium was dat visueel nog niet zo capabel was als nu, moesten personages toch manieren vinden om memorabel te zijn. Dat werd vaak gedaan door middel van overdreven designs en grootse persoonlijkheden. Zo heeft Mario z'n pet, grote neus en outfit te danken aan de limitaties van de hardware, en hetzelfde geldt voor bijvoorbeeld de overdreven macho persoonlijkheid van een Duke Nukem. Veel plaats voor nuance was er niet.
Het indrukwekkende aan Master Chief is dat zijn conceptie een mijlpaal vormde: hij was een volledig ander soort gamepersonage dan we voorheen hadden gezien. Zijn inmiddels iconische design, bestaande uit het groene harnas en een helm met een gouden vizier, was simplistisch, relatief subtiel en allesbehalve schreeuwerig. Ook zijn persoonlijkheid was minimalistisch: deze nieuwe interpretatie van de spacemarine was een Clint Eastwood-achtige man van weinig woorden. In eerste instantie leek Master Chief zelfs een beetje ... saai.
Maar dat was dan ook de bedoeling: Master Chief was namelijk ontworpen als onbeschreven blad, een omhulsel waar de speler zich makkelijk in kon verplaatsen (en dus beter mee kon identificeren). Master Chief móest dus niet veel meer zijn dan een harnas. Een van de grootste kwaliteiten van Halo: Combat Evolved (naast de revolutionaire combat) was namelijk de diepgang, de omvang en het kaliber van het verhaal. De game volgde op ambitieuze wijze een plot die shooters in de jaren ervóór niet in dezelfde vorm hadden kunnen vertellen (mede omdat dat technisch simpelweg niet mogelijk was), en bij zo'n plot hoorde een nieuw soort hoofdpersoon: eentje die de speler alle nuances van het verhaal zou kunnen laten ervaren. Mede daarom is Master Chief nog altijd het beste voorbeeld van een krachtige gamehoofdpersoon in de 21ste eeuw.

WAAR GING HET MIS?

Bungie, de oorspronkelijke ontwikkelaars van de Halo-franchise, liet de franchise na vijf games (waarvan drie over Master Chief) bij Microsoft achter om aan Destiny te kunnen werken. Het Halo-stokje werd toen overgegeven aan 343 Industries, een nieuwe studio die specifiek was opgericht om de glorie van Halo in stand te houden. Naast het produceren van enkele heruitgaven, compilaties en spin-offs als Halo Wars 2 is deze studio voornamelijk verantwoordelijk voor de Reclaimer-saga, bestaande uit Halo 4 en Halo 5: Guardians, maar ook het volgend jaar te verschijnen zesde hoofddeel, Halo: Infinite. 343 Industries wilde met deze games zowel voortborduren op alles wat er in de eerste trilogie is gebeurd als dieper ingaan op de verrassend omvangrijke lore van dat universum (wat verklaart waarom ze bijvoorbeeld meer op de Forerunners zijn gaan focussen).
Wat 343 Industries echter óók probeerde, was het veranderen van Master Chiefs functie en het verleggen van


1 Halo: Combat Evolved (2001)


2 Halo 2 (2004)


3 Halo 3 (2007)



zijn rol in de franchise. Dit is wat de studio te zeggen had over Chief in Halo 4: "We willen Master Chief meer menselijkheid geven. We willen niet meer dat de spelers slechts in zijn schoenen komen te staan, maar dat ze daadwerkelijk om Chief als mens gaan geven." En in Halo 5: Guardians werd de hoofdrol voornamelijk vertolkt door een nieuwe personage: SPARTAN-IV Jameson Locke (blijkbaar had de studio niet geleerd van Halo 2, waarvan de helft van de campaign moest worden gespeeld als de Arbiter). Slechts in drie van de vijftien missies konden spelers weer in het harnas van Master Chief kruipen, en het was daarom waarschijnlijk geen toeval dat het de drie beste missies van de game waren.

Halo 4 en Halo 5: Guardians waren geweldige games op hun eigen manier, maar ze veranderden wel degelijk waar Master Chief eigenlijk voor stond. Om nog maar te zwijgen van wat ze met Cortana hebben gedaan om die eerdergenoemde 'menselijkheid' bij Master Chief naar boven te brengen. Dat fans daarom boos zijn op 343 Industries, en dat de glans van de franchise bij sommigen zelfs al verdwenen is, is dan ook begrijpelijk. Halo 5: Guardians is met minder dan 4 miljoen verkochte exemplaren in elk geval de slechtst verkochte Halo-game aller tijden, en Master Chief wordt tegenwoordig niet meer gezien als het onaantastbare icoon dat hij bijvoorbeeld een decennium geleden was.

WAT BRENGT DE TOEKOMST HEM?

Master Chief is belangrijk, en niet alleen omdat hij ervoor heeft gezorgd dat gameprotagonisten opeens totaal anders benaderd konden worden. Ook op het gebied van gameplay was hij revolutionair: dat hij maar twee wapens tegelijkertijd kon dragen, zorgde bijvoorbeeld voor een veel tactischer manier van spelen. Het herladende schild van zijn harnas maakte ouderwetse healthpacks in één klap overbodig, en ook de balans van zijn 'gevechtsdriehoek' (guns, granaten en melee-aanvallen) veranderde de dynamiek van first-person combat volledig. Master Chief is dus niet alleen de mascotte van de Xbox en het gezicht (ha!) van grootse 'eposgames', maar ook de papa van de moderne shooter.

343 Industries beseft dit als geen ander, en ze hebben de kritiek dan ook ter harte genomen. Ze hebben bijvoorbeeld al toegezegd dat ze in de toekomst weer voornamelijk focussen op Master Chief – en dus niet of nauwelijks op gasten als Locke – en dat ze met Halo: Infinite terug willen naar de roots van de franchise. Naar grootse, open strijdvelden zoals in het iconische Silent Cartographer-level van Halo: Combat Evolved. Naar een focus op goed gebalanceerde gameplay. En naar de kracht van Master Chief als een stoïcijns maar krachtig vehikel voor de speler, bovendien weer gehuld in helder groen. En dat klinkt ons als muziek in de oren. ✖



4 Halo 4 (2012)



5 Halo 5: Guardians (2015)



6 Halo: Infinite (2019/2020)

DE ECHTE BATTLE R

Dagelijks zijn er in Nederland honderdduizenden gamers die zichzelf helemaal de man/vrouw vinden in Fortnite en PUBG. Zo ook Aad Mostert en Anil Alders. Met dien verschil dat deze twee ook daadwerkelijk bazen zijn. Een duo-interview met de crème de la crème van de vaderlandse battle royale-scene.



ANIL 'DUTCHHAWK' ALDERS



De 23-jarige Anil Alders uit Deventer is een van de grootste Nederlandse talenten als het gaat om Fortnite. Op de online ranking wereldwijd staat Anil op de nummer 35-positie. Omdat Epic pas onlangs bekendmaakte dat het bedrijf met Fortnite de esports-wereld ging supporten (met een whopping 100 miljoen dollar!), kan Anil nog niet als Aad (zie pagina rechts) fulltime met de game aan de slag. Hij werkt daarom op zzp-basis als begeleider van kinderen met autisme en adhd. Dit biedt hem de ruimte en financiële basis om veel met Fornite te oefenen.

Anil was er vroeg bij wat Fortnite betreft. "Ik speel de game al sinds de dag dat de battle royale-modus van Fortnite als free release op de pc verscheen. Ik had de game al een paar weken daarvóór ontdekt op YouTube. Battle royale is echt mijn ding; ik speelde voor Fortnite H1z1, wat ook een BR-game is, en daar was ik altijd royalty rank."

PERFECTE MIX

Volgens Anil is Fortnite hem op z'n skillset geschreven. "Het is een perfecte mix van strategie en schieten. Het grootste deel van de match ben je namelijk strategisch bezig, met als doel je tegenstanders te outplayen in een buildfight. Tijdens deze buildfights moet je goed nadenken om je vijanden de baas te blijven. Deze mix in combinatie met het battle royale-principe spreekt mij ontzettend aan."

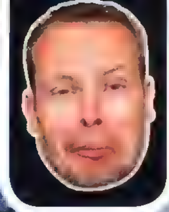
Anil traint elke dag een aantal uren en doet dat – anders dan PUBG-concullega Aad – vooral solo. "Daarnaast heb ik een aantal vaste momenten in de week waarop ik met mijn team [Team Echo Zulu – red.] squads speel en train. En nu die immense geldpot is geopenbaard en toernooien gaan komen, gaat die trainingsfrequentie zeker omhoog."

Net als bij PUBG zijn de hardcore esports-fans nogal sceptisch als het gaat om battle royale-games. Mede dankzij het cartooneske uiterlijk en het enorme aantal kids dat de game speelt, neemt die wereld Fortnite nog niet serieus. Anil is het daar niet mee eens. "Ik vind dat Fortnite zeker esports-ready is. Ze proberen de game ook met elke update meer die richting op te duwen. Oké, ze zijn er nog niet, maar de potentie is er. En een prijzenpot van 100 miljoen, tja ..."

OP DE KAART

Anil is momenteel de nummer 2 van Nederland en nummer 35 van de wereld in Solo. "Met het totaalaantal wins over alle gamemodes sta ik ook rond de top 250 van de wereld. Ik probeer nog verder te komen het komende jaar. Ik wil mijn skills verder perfectioneren en meedoen aan veel toernooien om mezelf en Team Echo Zulu op de kaart te zetten."

En dan de tips. Hoe word je goed in Fortnite? Anil begint met een dooddoener. "Je moet natuurlijk veel oefenen. Elk gevecht aangaan, ook al is de tegenstander beter. Want ook daar leer je van. Elk gevecht met een goede of betere speler maakt je beter, en van doodgaan leer je veel. Het is wel goed om een balans te vinden tussen agressief en passief spelen, want als je te agressief speelt, neem je waarschijnlijk overbodige risico's, waardoor tegenstanders je makkelijk spotten en je dus onnodig dood kunt gaan. Ook raad ik de pc-spelers aan om goede keybindings te vinden voor het bouwen. Experimenteer net zo lang tot je de keybindings vindt die het best bij je passen. Ga niet af op wat bijvoorbeeld een bekende streamer aanraadt. Het goed en snel kunnen bouwen is het allerbelangrijkste in de game!"



OYALE-KONINGEN



AAD 'MOCKIT AADJE' MOSTERT



De 21-jarige Aad Mostert uit Maasland is een van de weinige fulltime PUBG-pro's die ons land rijk is. Hij is wat je noemt 'living the dream'. Elke ochtend staat hij in een gamershuis van Mockit in Zweden op, om na een gezond Viking-ontbijt de rest van de dag samen met zijn teamgenoten te oefenen in het spel dat de battle royale-hype deed ontbranden: PlayerUnknown's Battleground.

Aad speelt PUBG al sinds de release van de game. "Ik was meteen vanaf de teaser al echt in PUBG geïnteresseerd. Ik wilde het meteen masteren. Voor het eerst. Want daarvóór speelde ik geen enkele andere game op pro-niveau. Geen behoefte aan ook." Aad koos PUBG omdat hij battle royale tof vond en meer van realistische shooters houdt dan van non-realistische shooters. Wat we bij PU trouwens nogal opmerkelijk vinden, want hoe realistisch is het nu om met een steelpan op je hoofd door een landschap te springen? Maar goed, laten we niet al te veel zeuren en vooral nagaan hoe Aad pro is geworden.

"Pro worden was eigenlijk helemaal niet mijn doel toen ik met PUBG begon. Ik speelde de game gewoon omdat ik mezelf er ontzettend mee vermaakte en goed wilde worden." Dat gewone gamersleventje werd doorbroken toen Aad op een dag een berichtje kreeg op het op gamers gerichte communicatieplatform Discord. "Ik werd daar benaderd door een destijds recent opgestarte PUBG-thread voor 'goede' spelers. Ik bleek over zeer degelijke stats te beschikken op de leaderboards, en zo is het balletje gaan rollen."



WERKWEEK

Aad werd ingelijfd door de esports-organisatie Mockit en verhuisde naar Zweden om daar in een gamershuis fulltime bezig te zijn met het verbeteren van zijn PUBG-skills. "Eigenlijk hebben we een zevendaagse werkweek met halve dagen. We trainen doordeweeks ongeveer vier à vijf uur per dag. De weekenden houden we vrij voor de toernooien die doorgaans worden gespeeld op zaterdag en zondag. We trainen door middel van 'scrims'. Dat zijn matches die we zelf opzetten op een custom server en waarbij we andere topteams uit de EU [denk hierbij aan onder meer Faze, Liquid, Kinguin – red.] uitnodigen om mee te doen. Met die scrims en trainingen valt niks te verdienen. Het geld verdien ik door middel van toernooiprijzen, het salaris dat betaald wordt door mijn organisatie en de inkomsten van eventuele streams of campagnes."

Er wordt door esports-puristen vaak wat laatdunkend gedaan over PUBG. Het zou een game voor kiddies zijn. Aad is het daar uiteraard niet mee eens. "PUBG is zeker een echte esport. Oké, geluk is een factor binnen PUBG, maar dat kun je ook van een hoop andere games zeggen. Een goed voorbeeld is de Faze-clan, die in mijn ogen momenteel het beste team van de EU is. Zij presteren het om op een dusdanig hoog niveau te spelen dat ze meerdere toernooien achter elkaar winnen met een voorsprong die bijna als onmogelijk wordt beschouwd. Dat is geen geluk meer, dat is pure consistentie."

TOP 30

Faze is dus top, maar waar staat Aad zelf? "Om onszelf te vergelijken met andere teams is erg lastig binnen PUBG, aangezien de top van de EU constant verschuift. Ik denk wel dat we bij de top 30 van Europa horen. Als ik de PUBG pro-scene moet vergelijken met de eredivisie, dan zijn wij geen favoriet voor de titel, maar we vechten keihard om degradatie tegen te gaan!'

Aad moet dus nog wel even door oefenen voordat hij met zijn team in een winnende positie komt en dus grote bakken geld kan binnenharken. "Eigenlijk is goed worden in PUBG hetzelfde als goed worden in elke andere sport. Het is een kwestie van heel veel tijd investeren, leren van je eigen fouten en niet opgeven als het even tegenzit." Een tip voor de gewone PUBG-speler heeft Aad nog wel. "Wees niet te gretig voor loot. Als je iemand doodschiet, is de kans groot dat er andere spelers op de schoten afkomen. Check je omgeving eerst goed voordat je gaat looten. Een tweede tip is niet te vaak wisselen van wapen. Zeker richting het eind van de game is het vergaren van informatie superbelangrijk. Alle tijd die jij spendeert aan het bekijken van iemand z'n inventory en het verwisselen van attachments of wapens kun je niet gebruiken om de omgeving goed te 'scouten'. Tot slot: denk voordat je schiet even na of het echt nodig is. Schoten trekken de aandacht van andere spelers, dus is het soms beter iemand te laten lopen dan te beginnen met knallen." ✖

EEN STRENGE BLIK OP ONZE DIGITALE HELDEN

EINDELIJK VOLWASSEN



Waarom wordt Kratos opeens gezien als een 'volwassen' personage? Wat is volwassenheid eigenlijk? En is het iets waarvan we meer willen zien in games? Onze allesbehalve volwassen Spanjaard heeft er hard over nagedacht.

Naast de focus op de Noordse mythologie en het volledig herziene combat-systeem werd God of War de afgelopen maanden vooral om iets heel anders geprezen: de emotionele groei en volwassenheid van het personage Kratos. Terwijl de 'Ghost of Sparta' in de vorige games vooral de belichaming van woede leek en enkel voor wraak leefde, is hij in z'n nieuwste avontuur vooral bezig met de opvoeding van zijn zoon Atreus en de acceptatie van zijn bloeddorstige verleden. Vooruit, Kratos weet nog altijd monsters met z'n blote handen in tweeën te scheuren, maar in zijn PS4-debuut doet hij dat uit noodzaak en bescherming, terwijl hij ondertussen Atreus probeert te leren om niet de moordlustige klootzak te worden die hij zelf vroeger was. Wat je ook van deze verandering vindt, het is moeilijk te ontkennen dat papa Kratos met baard een stuk volwassener is dan hoe hij was toen hij slechts een sik had.

DEFINITIE

Maar wat betekent volwassenheid precies? En wanneer kunnen we spreken van een 'volwassen' gamepersonage? We spreken over volwassenheid wanneer iemand op een bepaalde manier volgroeid of 'rijp' is, maar als het om gamepersonages gaat, doelt men vooral op psychologische volwassenheid. Oftewel: op stabiliteit en verantwoordelijkheid. Een volwassen gamepersonage laat diepgang zien in zijn of haar denken, en focust niet graag op oppervlakkige geneugtes zoals seks, zinloos geweld of zelfdestructieve handelingen, maar liever op eigenschappen die op de lange termijn goed zijn. Eigenschappen als het liefhebben van anderen, tolerant zijn en het ontwikkelen van vaardigheden en wijsheid. Om het simpel samen te vatten: een kinderachtig personage denkt voornamelijk aan zichzelf, terwijl een volwassen personage weet hoe de wereld werkt en daarom voor meer leeft dan alleen zichzelf. En volgens die definitie is Kratos zeker een volwassen personage: hij start z'n queeste om de laatste wens van z'n overleden vrouw te vervullen, en het gros van de tijd is hij bezig met het opvoeden en het beschermen van zijn zoon. Het gaat niet meer om hem of zijn wraakgevoelens – het gaat nu om anderen.



NASLEEP

Volwassenheid heeft dus zelden inherent iets te maken met een onderwerp als seks of geweld. Sterker nog, plat gebruik van seks en geweld is exact het tegenovergestelde van volwassenheid; het getuigt juist van een mindset die je verwacht bij puberende tieners. Seks en geweld zijn dus alleen volwassen als ze deel uitmaken van een bredere, diepgaande context en iets anders verheerlijken dan zichzelf. Een volwassen manier om seks te laten zien, is dus om de passie en intimiteit tussen twee personen ermee te illustreren (wat The Last of Us Part 2 lijkt te gaan doen, trouwens), en een volwassen manier van met geweld omgaan is emotioneel duidelijk maken waaróm dat geweld gerechtvaardigd is. Net zo onvolwassen als de vroegere God of War-games dus met seks omgingen (de blote dames waren puur bedoeld om op te geilen), zo volwassen gaat de laatste game dus met geweld om. De focus ligt immers zelden op het verheerlijken van geweld (zelfs de overdreven finishing moves zijn minder grotesk dan voorheen) en het wordt altijd gepresenteerd als een noodzakelijk kwaad. Tenslotte laat de game ook zien wat al deze narigheid met de personages doet: Atreus wordt er zelfverzekerder door, maar ook arroganter, terwijl het Kratos naar de krochten van z'n geest duwt waar hij het liefst nooit meer wilde komen. Ja, volwassenheid is óók het laten zien van de nasleep.

PAPA

Wat opvalt is dat de volwassenheid van God of War sterk vergelijkbaar is met de kwaliteiten van die andere grote game die de afgelopen jaren als belangrijkste voorbeeld van volwassenheid diende: het vijf jaar oude The Last of Us. En dan doelen we voornamelijk op het centrale thema ervan: ouderschap. Sterker nog, dit lijkt het voorkeursthema van dit medium als er volwassenheid gecommuniceerd dient te worden. Want wat hebben personages als Joel (The Last of Us), Kratos (God of War), Kiryu (Yakuza), Nier (Nier) en John Marston (Red Dead Redemption) met elkaar gemeen, afgezien van het feit dat ze worden gezien als relatief volwassen personages? Juist: hun vaderlijke rol. En dat lijkt wellicht lui, maar de waarheid is dat vaderschap zich uitstekend leent voor videogames: ouderschap is een universeel begrip (elke cultuur hecht er waarde aan), het is visueel dynamisch (ouder en kind zorgen voor een mooi contrast) en het creëert dírect een sterke band tussen



twee personages. Een sterke band die onmiddellijk voelbaar is bij de speler, nog sneller dan de band tussen twee vrienden of romantische partners.

SYMPATHIEK

Zijn er andere middelen of manieren dan ouderschap om een fictieve personage van volwassenheid te voorzien? Jazeker: de reboot van de Tomb Raider-franchise liet bijvoorbeeld zien dat Lara Croft – ooit het toppunt van simpele sexappeal – een stuk volwassener kan worden door haar lichaamsproporties realistischer te maken én haar een goede reden te geven om zich te ontpoppen tot killer. Door te focussen op het survival-aspect van haar avonturen (in plaats van op het fetisjisme van haar lichaam en guns) werd ze in één klap sympathieker en menselijker. Is het dus mogelijk om van een verouderde botte bijl als bijvoorbeeld Duke Nukem (de meest vrouwonvriendelijke en geweld-verheerlijkende macho in het game-universum) ook een volwassener personage te maken en hem een plekje te geven in dit nieuwe gametijdperk? Jazeker, vooral als het adolescente iconen als Kratos en Lara Croft is gelukt. En je hoeft daarbij niet eens terug te vallen op het ouderschapscliché! Het is 'simpelweg' een kwestie van kijken naar al z'n eigenschappen – zowel de goede als de minder goede – en die van context te voorzien, zodat we hem kunnen begrijpen.

IMPERFECT

Zijn voorliefde voor strippers kan bijvoorbeeld zijn voortgekomen uit het feit dat de liefde van z'n leven ooit is vermoord terwijl hij bezig was met een missie. Zijn besluit om sindsdien enkel oppervlakkig met vrouwen om te gaan – om te voorkomen dat hij weer van iemand gaat houden en die persoon dan kan kwijtraken – wordt zo opeens erg begrijpelijk. Zijn overmatige gebruik van steroïden? Om sneller gespierd te worden, iets wat hij doet om te compenseren voor de onzekerheden die ontstonden nadat zijn vader hem op jonge leeftijd vertelde dat hij 'geen echte man was'. Hetzelfde geldt voor al zijn gejatte Hollywood-oneliners: hij herhaalt slechts wat hij z'n helden op tv hoorde zeggen. Deze actiehelden waren voor hem vervangende vaderfiguren, en vormden dus ook zijn voorbeelden. Bam: integreer deze elementen in een nieuwe Duke-game en je hebt opeens een protagonist wiens imperfecties op volwassen wijze worden belicht. En misschien nog wel belangrijker: je hebt iemand die, naarmate de game vordert, kan worden geconfronteerd met z'n imperfecties, levenslessen kan leren en uiteindelijk een betere, volwassener versie kan worden van zichzelf. 'Hail to the king, baby!'

SPEELS

Deze hedendaagse focus op volwassener thema's en personages is een prachtig iets: het bewijst dat het medium games zelf ook volwassener aan het worden is. Betekent dat echter dat élke personage nu 'op volwassen wijze' opnieuw moet worden uitgevonden? Natuurlijk niet. De reden waarom een volwassener kijk op bijvoorbeeld Mario niet zou werken, is omdat Mario niet kinderachtig is, maar ... onschuldig. Hij is niet een gebrekkig iemand die moet groeien; hij is iemand die synoniem staat voor plezier voor de hele familie. Voor zowel kinderen als volwassenen. Mario is z'n eigen ding; geen mens, maar een concept. In het vertoog over volwassenheid in games is het dus belangrijk dat we blijven onthouden dat games zowel kunst kunnen zijn als 'gewoon' spelletjes. Het mooie aan God of War is dat het beide is: het is een krachtig, volwassen statement over vaderschap én een goede actiegame. Zolang games hun speelse natuur niet verloochenen, juichen we de trend van het verkennen van volwassenheid in dit medium in elk geval alleen maar toe. ✖

TROPHY-JACHT ⊗ FEATURE

TIJDVERSPILLING OF TOPSPORT?

TROPHY-MANIE

Dus. We hebben ze op de redactie even naast elkaar gelegd, en Graddus heeft de grootste ... Euh, de grootste achievement/ trophy-score dan hè? Maar echt, die man is compleet verslaafd. Wat maakt het binnenharken van die digitale beloningen nou precies zo aantrekkelijk voor hem?

167.725. Helaas niet het getal op mijn bankrekening, maar wel degelijk iets waardevols: het is namelijk m'n huidige Xbox Gamerscore! Ook qua trophy's ben ik met level 21, 27 platinums en ruim 200 gold trophies aardig voorzien.

BRAGGING RIGHTS

Het leuke is dat iedereen z'n eigen reden heeft om die dingen binnen te hengelen. De één zoekt extra uitdaging, een ander wil gewoon bragging rights – en dan heb je nog van die OCD-patiënten als ik, die niet kunnen rusten voordat ze alle achievements/trophy's voor een game hebben. Welke game dat dan is, maakt niet eens zo veel uit. Op een gegeven moment was het zelfs zó erg dat spellen zonder trophy's als tijdverspilling aanvoelden!

Mijn achievement-lijst is voor mij als een dagboek. Soms scroll ik er even rustig doorheen en denk ik: o ja, de 9-Irony-achievement in BioShock 2 ... die haalde ik op mijn 27ste verjaardag. En de platinum voor Escape Dead Island: de dag erna ontmoette ik mijn vriendin!

LODEN LAST

Toch, hoe tof trophy's ook zijn, soms zijn ze een loden last. Als je verder wil met de volgende game, maar eerst nog 772 vijanden door hun hoofd moet knallen in game X, bijvoorbeeld. Gelukkig heb ik inmiddels minder last van de dwang tot 'perfectie'. Ik kan tegenwoordig een game uitspelen en gewoon tevreden zijn, al kijk ik voorafgaand aan speelsessies nog altijd even op xboxachievements.com of playstationtrophies.com welke digitale medailles ik onderweg mee kan grissen.

Het zette me aan het denken; hoeveel tijd heb ik in totaal wel niet in die dingen gestoken? Op welke achievements ben ik het meest trots? En *slik* welke trophy's hebben me onterecht véél te veel uurtjes van mijn leven gekost ...?

MIJN EERSTE ACHIEVEMENT
'Prison Breakout' voor Gears of War, gehaald op 23/11/2006

MIJN EERSTE TROPHY
'Defensive Fighter' voor Killzone 2, gehaald op 01/09/2011

HOEVEELHEID GESPEELDE GAMES
Xbox 360 & Xbox One: 376
PlayStation 3 & PlayStation 4: 197

GAMES WAARVOOR IK 50% OF MEER HEB
Xbox 360 & Xbox One: 59,6%
PlayStation 3 & PlayStation 4: 48,4%

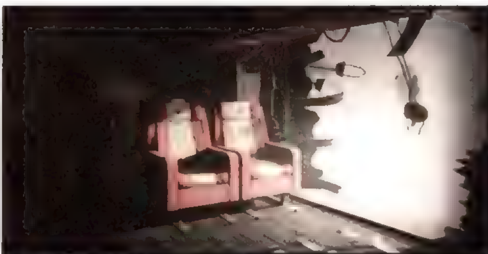
GAMES WAARVOOR IK 100% HEB
Xbox 360 & Xbox One: 16,5%
PlayStation 3 & PlayStation 4: 10,7%

TOTAAL GESCHATTE TIJD MET DE JACHT OP TROPHY'S/ACHIEVEMENTS
Een uurtje of 5370!

TOP VIJF TROPHY'S

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
• 'MILE HIGH CLUB'-TROPHY

'Tango down in Sector One-Alpha!' Volgens velen is Modern Warfare's Mile High Club de moeilijkste trophy ooit, maar ik haalde hem gewoon twee keer: één keer op de Xbox 360 en één keer in de remaster voor PlayStation 4. En daar ben ik best een beetje trots op.



EARTH DEFENSE FORCE 2017
• 'CLEAR ALL STAGES (HARDEST)'-ACHIEVEMENT

EDF 2017 is een soort first-person shooter-versie van Dark Souls, waarin je het opneemt tegen enorme insecten. De volle 1000/1000 Gamerscore heb ik (nog) niet, maar ook alle levels op Hardest uitspelen is vergelijkbaar met het scheren van je balzak met een heggenschaar.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
• DE PLATINUM-TROPHY

Geloof me: iedereen die de Platinum-trophy voor Medal of Honor: Fronline op de PS3 scoort, verdient een medaille.

FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR
• 'MULTIPLAYER ÜBER GEEK'-ACHIEVEMENT

Ik ben niet echt een online multiplayer-fan. Far Cry Instincts: Predator greep me dankzij z'n uitgebreide en gebruiksvriendelijke map editor echter direct. Ik haalde zelfs de 'Multiplayer Über Geek'-achievement, wat inhoudt dat je minimaal 80 uur in de mp spendeert!

DUCKTALES REMASTERED
• 'LOOK MA, NO SPATS!'-TROPHY

DuckTales is een notoir moeilijke NES-platformer en de remaster is al niet veel makkelijker. Het absolute klapstuk, het pièce de résistance, is de 'Look Ma, No Spats!'-trophy, waarvoor pixelperfecte platformreflexen zijn vereist.

FLOP VIJF TROPHY'S

LOST VIA DOMUS
- **DE VOLLE 1000/1000 GAMERSCORE DEEL I**

Lost via Domus was een van de eerste games waarvoor ik puur voor de 1000/1000 Gamerscore ging. Gewoon hoppa, zonder schaamte, als een echte achievement-slet. Ik heb er nog steeds spijt van.

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST
- **DE VOLLE 1000/1000 GAMERSCORE DEEL II**

Nog zo'n game die ik alleen in mijn 360 stak omdat hij een easy 1000/1000 heeft. Hoewel, easy ... Box Office Bust is zo'n beetje de slechtste game van de laatste generatie. Blegh.



ASSASSIN'S CREED II
- **'IN MEMORY OF PETRUCCIO'-ACHIEVEMENT**

Er zijn weinig dingen frustrerender dan van die verzamel-achievements, maar in het geval van Assassin's Creed II vond ik het kennelijk geen probleem om tientallen veertjes te zoeken. En dat voor een lousy 30 Gamerscore.

HEAVY RAIN
Deze game heb ik serieus gespoiled omdat ik een trophy guide las. Ik verdien het niet om te leven.

CIJFERDWANG
Ik ga jullie een geheimpje vertellen. Ik zei al dat ik OCD heb, maar het is erger dan je denkt. De score voor trophy's en chievos moet namelijk óók op een bepaald nümmer eindigen, anders voelt het niet goed. De cijfers 0,5,7 en 9 mogen wél, terwijl de rest van de cijfers not done is. Het gevolg is dat ik soms een game letterlijk nog een keer opnieuw speel, hoe tergend ook, alleen om één trophy te halen die de score op een 'goed cijfer' zet. Ziek hè! [Altijd al geweten dat er een steekje bij je loszit – Ed.]



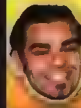
ACHIEVEMENT/ TROPHY-SCORE VAN DE REDACTEUREN



Trophy's: 413 stuks
Achievement-score: 13.941



Ik heb geen idee wat mijn score is, en ik durf niet te kijken omdat het vast erg laag zal zijn!



Trophy's: 13 platinum, 84 goud, 391 ilver, 1211 brons
Achievement-score: 29.235



Trophy's: Level 16 (2780 stuks)
Achievement-score: 99.062



Sowieso alle platinum-trophy's voor FIFA.

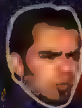


Trophy's: Level 21, met onder meer 27 platinums
Achievement-score: 167.725



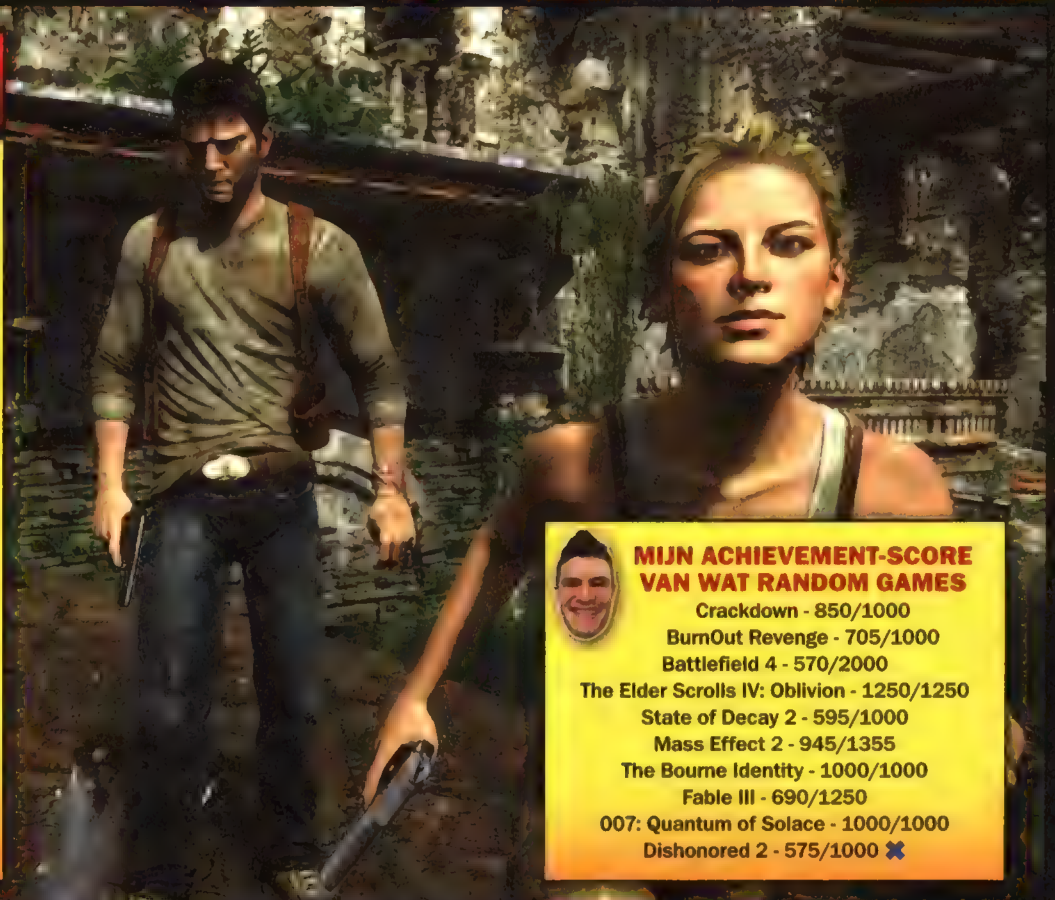
MIJN TROPHY-SCORE VAN WAT RANDOM GAMES

Resistance 3 - 79%
Uncharted 4: A Thief's End - 50%
Mafia II - 65%
The Godfather II - 100%
F1 2017 - 51%
Duke Nukem 3D: Megaton Edition - 80%
The Order: 1886 - 100%
Until Dawn: Rush of Blood - 75%
Twisted Metal: Black - 47%
Wolfenstein: The New Order - 100%



SAMUELS TROPHY-SCHIZOFRENIE

"Ik heb twee Xbox-accounts en twee PSN-accounts: één voor privé-gaming en één voor alle games die ik moet recenseren en zelf nooit zou hebben gekocht. Waarom? Ik heb geen zin dat men naar de punten van die games kijkt en dat gebruikt om een oordeel te vellen over de validiteit van mijn reviews ('hoe kun je een goede review schrijven zonder dat je die en die trophy hebt gehaald?'). Dit zag ik nog weleens gebeuren bij kennissen die eerder dan ik in de gamejournalistiek zaten, zo rond de tijd dat de 360/PS3-generatie momentum begon te krijgen. Niet oké!"



GRAPPIGE ACHIEVEMENT/ TROPHY-FEITJES

WIST JE DAT ...
- Slechts 73% van de Uncharted: Drake's Fortune-spelers één schat of meer heeft gevonden?
- Überhaupt maar 37% van alle spelers die game daadwerkelijk heeft uitgespeeld?
- Dat cijfer voor het eerste seizoen van The Walking Dead met 40% al niet veel beter is?
- En het met 42% voor The Last of Us ook best tegenvalt?
- Dan reden er meer mensen (43,7%) harder dan 370 km/u in F1 2011.
- En voerde men ook meer harttransplantaties uit in Surgeon Simulator (57,2%).
- Er werden zelfs meer balondiertjes kapot geknald in Grim Fandango Remastered (52,1%)!
- Maar ach, het kan nog altijd gekker: slechts 79,8% van alle Arkham City-spelers werd daadwerkelijk Batman in die game.
- In Minecraft opende bijna 20% van de spelers NOOIT zijn inventory.
- En dan heeft toch bijna 5% van de spelers alle achievements in Dark Souls III? Hoe dan?!



MIJN ACHIEVEMENT-SCORE VAN WAT RANDOM GAMES

Crackdown - 850/1000
BurnOut Revenge - 705/1000
Battlefield 4 - 570/2000
The Elder Scrolls IV: Oblivion - 1250/1250
State of Decay 2 - 595/1000
Mass Effect 2 - 945/1355
The Bourne Identity - 1000/1000
Fable III - 690/1250
007: Quantum of Solace - 1000/1000
Dishonored 2 - 575/1000 ✖



Ook al schitterde de game op de afgelopen E3 door afwezigheid, Metroid Prime 4 zit er toch echt aan te komen. Om je alvast een beetje in de stemming te krijgen, haalt Jurjen herinneringen op aan een van zijn favoriete games: de eerste Prime.





JURJENS GAMEMONUMENT

METROID P

Sfeer. Ik dacht altijd dat een sfeer iets buiten mij was, maar volgens Wikipedia is het iets in mij. Een gevoel, een stemming die mensen kunnen krijgen in bepaalde situaties en bij bepaalde handelingen. Dus de sfeer van een game zit in mij? Dat lijkt me toch niet ... Misschien kunnen we stellen dat de beelden, geluiden, situaties en vereiste handelingen van een game gezamenlijk de sfeer vormen die mijn gevoelens bespeelt, al is dat vage begrip 'sfeer' daarmee natuurlijk nog niet écht gegrepen. Hoe dan ook: qua sfeer is Metroid Prime voor mij onovertroffen.

Bij de strot

Mijn liefde voor Metroid begint bij Metroid 3, de eerste en de enige Metroid op de SNES, beter bekend als Super Metroid. Ik heb de eerste Metroid op de NES en de tweede op de Game Boy ook weleens een stukje gespeeld, maar werd daar nooit echt door meegesleept. Gebrek aan sfeer, vermoed ik.
Ik heb dan ook vrij lage verwachtingen als ik in 1994 aan Super Metroid begin, maar die game grijpt me

"Puur qua sfeer is Super Metroid nog steeds een instant bij-je-strot-grijper."

meteen bij de strot. Die intro, met dat spookachtige muziekje en onheilspellende getsjilp. De verhalende scènes die volgen, ondersteund door dreigende trommelmuziek. De vondst van de Metroid, het gevecht met Ridley. De ontsnapping uit het ruimtestation. De landing op Zebes, in de regen. Regen! Onweer! Nauwelijks muziek. Alleen voetstappen. Voetstappen die anders klinken op verschillende ondergronden. Eenzaamheid. De eindeloze gangenstelsels. De vondst van de morph ball, als eerste van de vele power-ups



die me steeds dieper laten doordringen in die mysterieuze planeet. Wat een sfeer!
Qua beeld en geluid zijn we tegenwoordig natuurlijk veel mooiere dingen gewend, maar qua sfeer is Super Metroid nog steeds een instant bij-je-strot-grijper.

Bang

Na Super Metroid wordt het stil. Er komt geen nieuwe Metroid meer. Tenminste, niet voor de SNES. In 1996 verschijnt een nieuwe console van Nintendo, de N64. Volgens geruchten is daar een Metroid voor in ontwikkeling. Spannend! Zal het weer een 2D-Metroid worden, of durft Nintendo het – net als bij de andere topseries Mario en Zelda – aan om de Metroid-ervaring naar 3D te vertalen?
En zo ja: hoe dan?!
Yoshio Sakamoto, geestelijk vader van Metroid, vertelt later dat hij zich gewoon niet kan voorstellen hoe hij Samus in 3D moet laten bewegen. Nintendo benadert daarom een andere ontwikkelaar met het verzoek een Metroid-game te maken, maar dat bedrijf durft het eveneens niet aan. Ze zijn bang dat ze nooit in de buurt van het majestueuze Super Metroid kunnen komen. Tja, dat krijg je als je games maakt die zo goed zijn als Super Metroid. Dan worden mensen bang om daar een vervolg op te maken. Er zal dus nooit een Metroid voor de N64 verschijnen. Maar dan komt de GameCube.

Miyamoto

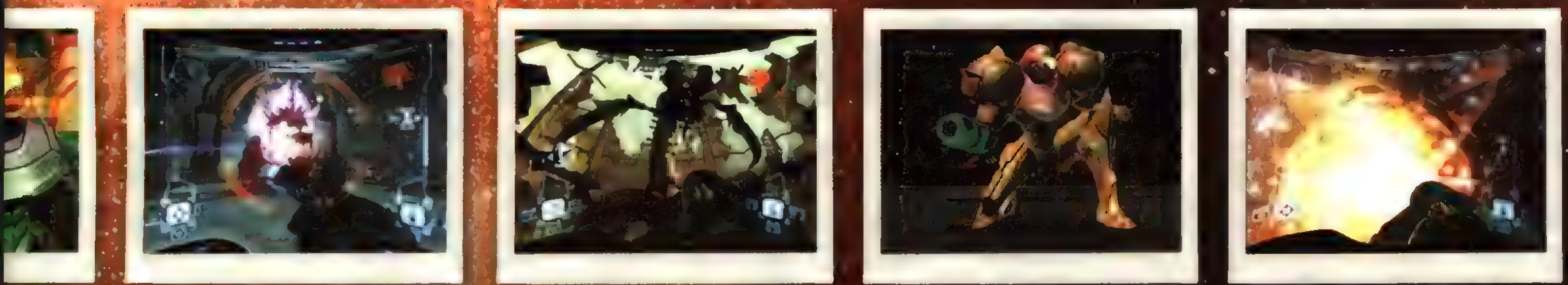
Eind 1998 wordt Retro Studios in Texas opgericht door Nintendo en Jeff Spangenberg, die eerder met











PRIME



Iguana Entertainment de first-person dino-shooter Turok naar de N64 heeft gebracht. De studio is speciaal opgericht om de stoere, volwassen en Westers aanvoelende games te maken waar Nintendo zelf niet zo goed in is. De studio begint lekker ambitieus aan vier coole games: een action-adventure, de RPG Raven Blade, een vechtspel met voertuigen en een American Football-simulator. Als Mario- en Zelda-bedenker Shigeru Miyamoto in 2000 eens komt kijken hoe dat allemaal uitpakt, is hij in shock. Het is – op z'n Japans gezegd – een grote kolerezooi. Alleen die action-adventure heeft volgens hem wel potentie. Potentie om de volgende Metroid te worden.

Na veel gedoe worden alle andere games gecanceld en werken 150 mensen (onder wie vele talentvolle ontwikkelaars die bij andere Amerikaanse studio's zijn weggelokt) binnen Retro gemiddeld 80 uur per week onder streng toezicht van Nintendo aan één game: Metroid Prime.

Wippen

In november 2001, zeven jaar na Super Metroid, en na heel veel verontrustende berichten over paniek en ontslagen binnen Retro Studios, kan ik dan eindelijk aan de slag met Metroid Prime. En zie ik dat alles goed is gekomen. 'Zóóó goed, ik zit hier gewoon te wippen op de bank!' sms ik een vriend. Het is de vreugde die je voelt als je net bent begonnen aan een meesterwerk, en het goede maar blijft stromen en komen.

De supercoole introductie van Samus, inclusief koorzang en salto, waarna de camera zo door haar achterhoofd haar helm in glijdt. Ik ben Samus. Daar gaan we!

Het gevecht met de parasietenkoningin, de ontsnapping uit het ruimtestation (die is opgezet als een opgefokte themepark-ride), waarbij het first-person platformjumpen en enterhaakslingeren tot mijn verbazing geweldig blijkt te werken, eindigend in het verlies van mijn varia suit, morph ball, missiles, charge beam, grapple beam en de eerste verschijningen van Ridley – dit mag toch wel de beste opening ooit heten!

En dan komt het allermooiste: na alle hectiek en explosies beland ik in de weelderige jungle van Talon IV. Regen. Onweer. Een klein spookachtig pianomuziekje. De ruimte om alle kanten op te kunnen. Het gevoel dat het beste avontuur van je leven is begonnen. Sfééér!

Vizieren

Ze hebben het 'm daar bij Retro in Texas geflikt: een first-person shooter maken die uit alle poriën het Metroid-gevoel ademt. En door het first-person-perspectief word je als nooit tevoren in de typische Metroid-sfeer ondergedompeld. Qua gameplay val ik van de ene verbazing in de andere. Niet alleen het platformjumpen in first-person werkt perfect, ook de morph ball rolt alsof hij voor 3D-gameplay gemaakt is, inclusief briljant opgezette momentumpuzzels.

De geheel nieuwe mogelijkheid om van vizier te wisselen is een unieke, briljante vondst, terwijl de mogelijkheid om alles in je omgeving te scannen voor extra informatie en zwakke plekken het expeditie-achtige gevoel nog eens verder versterkt.

De combat met de vele vreemde vijanden, de gestage wederopbouw van mijn power-ups, het heerlijke gevoel als ik weer eens een nieuw gebied met z'n eigen flora en fauna bereik – zoals gezegd: het goede blijft maar stromen en komen. Het is nog steeds moeilijk te geloven dat die mafkezen daar in Texas het toch voor elkaar hebben gekregen: een game die qua sfeer en beleving Super Metroid niet alleen evenaart, maar zelfs overtreft!



weetje • weetje

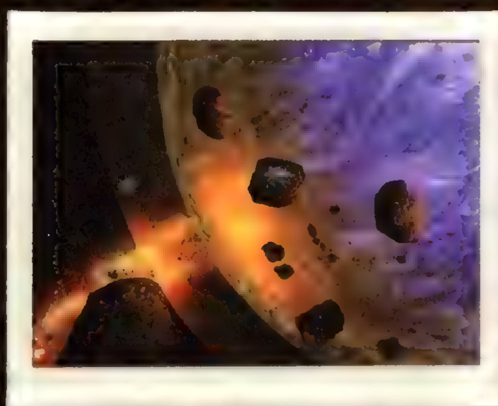
Metroid Prime werd oorspronkelijk als third-person-game ontwikkeld. Toen Miyamoto daar niet tevreden over was, werd het perspectief naar first-person veranderd.

Twee teleurstellingen

Na de eerste Prime volgen wat 3D-Metroid-ervaringen betreft nog twee sterke delen, de hele Prime-trilogie op één schijfje (2009), het matige Other M (2010), zes jaren stilte en het ronduit slechte Metroid Prime: Federation Force (2016). Gelukkig verschijnt in 2017 de uitstekende 2D-platformer Metroid: Samus Returns om de relevantie van de franchise enigszins in leven te houden, maar voor de meeste jongere gamers zal Samus toch vooral 'dat personage uit Smash Bros' zijn, net als Ridley dat later dit jaar zal worden.

Die jongeren zullen na het lezen van dit verhaaltje misschien wél begrijpen waarom ik tijdens de E3 van vorig jaar juichte toen Metroid Prime 4 werd aangekondigd. Helaas volgden daarna weer twee teleurstellingen: het nieuws dat de game niet door Retro maar door Namco Bandai wordt ontwikkeld en het feit dat de game tijdens de E3 van dit jaar gewoon werd doodgezwegen.

Maar goed, teleurstellingen horen erbij, voor een Metroid-fan. En Metroid Prime heeft bewezen dat je ondanks alle teleurstellingen altijd hoop moet blijven houden. Ooit zal ik weer wippen op mijn stoel, al betwijfel ik of dat wippen ooit het wippen uit 2001 kan benaderen. ✖





WK 2018

HAD NEDERLAND KANS GEMAAKT?

Na de WK-successen van 2010 en 2014 is Oranje er deze zomer niet bij. Zonde, want met Depay, Wijnaldum en Van Dijk hebben we genoeg kwaliteit om in elk geval een outsider voor de titel te zijn. Toch? Graddus nam de proef op de som en simuleerde het WK in FIFA.

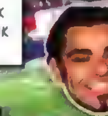
Als je dit leest, is het WK in volle gang. Of al afgelopen zelfs. Eén ding is zeker: het Nederlands Elftal is er niet bij. De lamlullen gaven op beslissende momenten niet thuis, dus gingen Frankrijk en Zweden naar het WK. Pijnlijk. Omdat ik toch benieuwd ben of 'we' een kans hadden gemaakt, simuleer ik het complete wereldkampioenschap in FIFA met Nederland op de plek van Zweden. Zijn er verrassingen? Hoe doet Oranje het? En welk land gaat er uiteindelijk met de trofee vandoor?
PS. Weddenschappen afsluiten op basis van de uitkomsten is op eigen risico!

WIE SUPPORTEN DE PU-REDACTEUREN DIT WK?

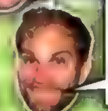


'YOU CAN CHANGE YOUR WIFE, YOUR POLITICS AND YOUR RELIGION. BUT NEVER, NEVER CAN YOU CHANGE YOUR FAVORITE FOOTBALL TEAM', ZEI ERIC CANTONA. EEN GROTERE WAARHEID BESTAAT ER NIET, DUS HET IS NEDERLAND OF NIKS. AL KEN IK WEL EEN PAAR JONGENS BIJ MAROKKO, DIE GUN IK HET WEL OM EEN EINDJE TE KOMEN.

ARGENTINIE, OMDAT HET 'T ENIGE TEAM IS MET EEN BUITENAARDS WEZEN ERIN



HET VROUWEN-VOLLEYBALTEAM



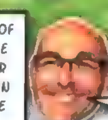
SPANJE! MIJN VROUW IS SPAANS EN BLOEDFANATIEK, DUS GA IK VOLUIT: HET HUIS WORDT VERSIERD EN ZIT VOL VRIENDEN. IK HEB STRAKS STANDAARD M'N INIESTA-SHIRTJE AAN EN IK SCHREEUW HET HARDST.



BELGIË ZOU LEUK ZIJN, MAAR MAROKKO OOK. OF FRANKRIJK, AL VIND IK OOK ENGELAND WEL WAT HEBBEN EN HEEFT NIGERIA ALS AFRIKAANS LAND NATUURLIJK DE GUNFACTOR ... ACH, WEET JE WAT, DOE MIJ PANAMA MAAR. OF NEE, TOCH ZWITSERLAND, WANT DIE HEBBEN ZULKE MOO... [JE WOORDEN ZIJN OP! - ED]



HELEMAAL NIKS, NIEMAND, OF IETS. IK BEN EEN NEUTRALE KIJKER EN DAT GA IK ZEKER OOK DOEN, MAAR IK GA GEEN SLINGERS IN EEN BEPAALDE KLEUR OPHANGEN



KROATIË. DIE GASTEN SPELEN ALTIJD ATTRACTIEF VOETBAL EN HUN VLAG LIJKT SUPERVEEL OP DE NEDERLANDSE.

SPEELRONDE 1

Het WK begint met een wedstrijd tussen gastland Rusland en Saudi-Arabië: 3-0. In Poule B verslaat Spanje Europees kampioen Portugal en starten onze Marokkaanse vrienden met een 2-1-zege op Iran. Elders verslikt Argentinië zich in IJsland (1-1), terwijl Brazilië gehakt maakt van Zwitserland. En Oranje? Na een enorme fout van De Ligt spelen we gelijk tegen *oeps* Zuid-Korea. Niet de beste start, zeker omdat de twee andere poulegenoten, Duitsland en Mexico, op papier een stuk sterker zijn ...

SPEELRONDE 2

Goed. Inmiddels hebben we een beetje inzicht in de verhoudingen op het WK. Grote namen als Frankrijk, Spanje en Brazilië doen lekker hun ding, en ook outsiders als België en Colombia spelen heel leuk voetbal. Grootste verrassing tot nu toe is Argentinië, dat na het gelijkspel tegen IJsland een pijnlijke 0-2 tegen Kroatië aan de broek krijgt.
De tweede pot van Nederland is tegen regerend Weltmeister Duitsland. Heel veel vertrouwen heb ik er niet in, maar bizar genoeg delen onze jongens een ongenadig pak rammel uit: 4-0! Het katapulteert Nederland naar de eerste plek in de groep, alsook naar de status van een van de grootste dark horses voor de eindzege.

SPEELRONDE 3

Crunchtime! Welke 16 teams gaan door naar de knock-outfase en welke vallen er af? Marokko redt het helaas niet, terwijl ook Egypte, Polen en het Australië van Bert van Marwijk uit het toernooi worden geknikkerd. Argentinië wint zijn laatste wedstrijd van Nigeria, maar het blijkt niet genoeg: Messi en co. eindigen derde in Groep D!
Oranje weet de eclatante zege op Duitsland geen vervolg te geven tegen Mexico (2-2), maar eindigt in Groep F alsnog eenvoudig op plek twee. Hup Holland Hup!
Topscorer na de poulefase is Luis Suárez met 5 goals; Cristiano Ronaldo en Driesje Mertens zitten hem op de hielen met allebei 4.

EINDSTAND POULEFASE

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D	POULE E	POULE F
1 Uruguay 3 - 9 (+9)	1 Spanje 3 - 7 (+4)	1 Denemarken 3 - 7 (+4)	1 Kroatië 3 - 6 (+5)	1 Brazilië 3 - 7 (+5)	1 Duitsland 3 - 6 (+1)
2 Rusland 3 - 6 (+3)	2 Portugal 3 - 4 (+3)	2 Frankrijk 3 - 7 (+2)	2 IJsland 3 - 5 (+2)	2 Zwitserland 3 - 6 (-1)	2 **NEDERLAND** 3 - 5 (+4)
3 Egypte 3 - 1 (-4)	3 Marokko 3 - 3 (-6)	3 Peru 3 - 3 (-1)	3 Argentinië 3 - 4 (0)	3 Costa Rica 3 - 4 (0)	3 Mexico 3 - 4 (-2)
4 Saudi Arabië 3 - 1 (-8)	4 Iran 3 - 2 (-1)	4 Australië 3 - 0 (-5)	4 Nigeria 3 - 1 (-7)	4 Servië 3 - 0 (-4)	4 Zuid-Korea 3 - 1 (-3)



ACHTSTE FINALE

In de achtste finale spelen we tegen Brazilië. Niet de gunstigste loting, maar laten we ons vasthouden aan die heerlijke 4-0 tegen Duitsland. Daarbij: de laatste twee keer dat we op het WK tegen de Goddelijke Kanaries moesten, leverde dat in beide gevallen een overwinning op!
Helaas bieden resultaten uit het verleden geen garanties voor het heden. Holland knokt. Holland sleurt. Holland speelt zelfs best goed. Maar de Brazilianen zijn slimmer en die verduivelde Neymar scoort een zuivere hattrick. Met een 3-1-nederlaag nemen onze jongens afscheid van het WK.
Andere interessante uitslagen zijn Kroatië 2 - Frankrijk 0, Portugal 2 - Uruguay 0 en België dat Senegal met 5-0 van de mat veegt. Zouden onze zuiderburen er dan met die cup vandoor gaan?



Portugal - Uruguay: 2-0
Denemarken - IJsland: 2-0
NEDERLAND - Brazilië: 1-3
België - Senegal: 5-0
Spanje - Rusland: 4-1
Kroatië - Frankrijk: 2-0
Duitsland - Zwitserland: 3-1
Colombia - Engeland: 1-2

KWARTFINALE

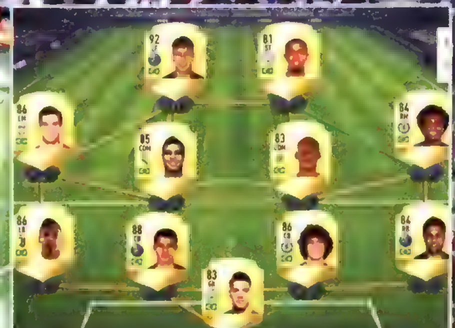
Nederland ligt er dan wel uit, de spanning is er niet minder om. Met Brazilië (het enige overgebleven niet-Europese team), Spanje en Duitsland zijn er nog drie topfavorieten present, terwijl ook Portugal, Engeland en de ontketende Kroaten niet onderschat mogen worden. Laatstgenoemde wint zelfs met 1-2 van Spanje!
Helaas zit ook het WK-avontuur voor België erop na een thriller met penalty's tegen de Brazilianen. Neymar scoort wederom een hattrick en staat met 8 goals nu eerste op de topscorerslijst.



Portugal - Denemarken: 1-0
Brazilië - België 3-3: (Brazilië wns)
Spanje - Kroatië: 1-2
Duitsland - Engeland: 2-0

HALVE FINALE

Het toernooi loopt op zijn einde en van de 32 teams zijn er nog 4 over. Als je me nu vraagt wie favoriet is, zeg ik Duitsland, al zou het leuk zijn als die gekke Kroaten de finale halen. Het mag echter niet zo zijn en onze oosterburen bereiken hun achtste WK-finale ooit, waarvan ze er vier wonnen. Duitsland kan zelfs het eerste team sinds Brazilië in 1962 worden dat back-to-back WK's wint!
Daarvoor moeten ze afrekenen met de Brazilianen. Hun halve finale tegen Portugal blijft lang spannend, maar uiteindelijk trekken Neymars manschappen na strafschoppen aan het langste eind.



Portugal - Brazilië: 1-1 (Brazilië wns)
Kroatië - Duitsland: 1-3

FINALE

Ze zeggen weleens dat de finale de slechtste wedstrijd van een WK is, en dat cliché wordt wederom bewaarheid. Op papier klinkt Duitsland - Brazilië als een kraker, in de praktijk is het een stroperige bedoening die in de 89ste minuut wordt beslist door een eigen goal van David Luiz. De stakker. Voor de echte voetbalkenner zal het geen verrassing zijn. Zoals Gary Lineker ooit al eens zei: "Voetbal is een simpel spel: 22 mannen rennen 90 minuten achter een bal aan en op het einde winnen de Duitsers." Toch heb ik genoten van dit gesimuleerde WK. Er was spanning, er was spektakel en het belangrijkste: we weten nu dat Oranje gewoon nog prima meekan op topniveau: wij zijn het enige team dat Duitsland dit WK verslagen heeft! ✖



Brazilië - Duitsland: 0-1

POULE G
1 België 3 - 7 (+7)
2 Engeland 3 - 7 (+5)
3 Tunesië 3 - 3 (-2)
4 Panama 3 - 0 (-10)

POULE H
1 Colombia 3 - 6 (+2)
2 Senegal 3 - 6 (+1)
3 Polen 3 - 4 (0)
4 Japan 3 - 0 (-3)

FLORIANS HARDWAREHOEK



In de Hardwarehoek van deze maand speelt Florian met de dikste versie van de ROG Strix 12-desktop van Asus en checkt ie het nieuwste paradepaardje van OnePlus: de 6!

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

ASUS

ROG STRIX 12



Gamedesktops, en dan vooral de paradepaardjes van fabrikanten, zijn vaak verschrikkelijke bakbeesten die je bijna met een hijskraan op z'n plek moet zetten en daarna nooit meer verplaatst. Asus biedt met de ROG Strix 12-desktop een alternatief voor de gamer die wél de grafische power wil van zo'n oversized gaming pc, maar ook het gemak van een pc die je makkelijk meeneemt naar lan-parties en esports-evenementen.

De Asus Strix 12 is een middelgrote case met supervette led-lijnen op de voorkant, maar ook aan de binnenkant, op een speciale rail die de videokaart stevig op z'n plek houdt. Ook daaraan kun je zien dat de Strix 12 is ontwikkeld met de gedachte dat je 'm moet kunnen meenemen naar events. Om het af te maken, heeft de Strix 12 een hot-swap ssd-ingang aan de voorkant van de case. Jazeker, dit is esporter's heaven!

Monsterbak

Uiteraard is de Strix 12 in allerlei versies verkrijgbaar met verschillende processors, videokaarten en geheugen. Ik had voor mijn review de vetste versie van Asus gekregen met een i7-8700K, GTX 1080 8 GB, 64 GB ddr4-ram, een 512 GB m.2-ssd, en dat alles draaide uiteraard zonder problemen de allernieuwste games op ultra settings ver boven de 100 frames per seconde in 1080p. Alleen in 4K moet je de settings een tikkie lager zetten of genoegen nemen met wat lagere framerates.

De Asus ROG Strix 12 mag je dus in deze uitvoering gerust een monsterbak noemen, in een strakke case die bovendien niet meteen je hele bureau of kofferbak in beslag neemt. Ik zou mijn oude bak er in elk geval met alle liefde voor inruilen.



PRIJS: VAN € 999 TOT € 3500

ONEPLUS

DIKKE FOON VOOR WEINIG



TOPSPECIFICATIES EN HET BESTE DAT ANDROID TE BIEDEN HEEFT, EN DAT VOOR EEN MESSCHERPE PRIJS. DAT KLINKT LEKKER HÈ? NOU, DAT KLINKT NIET ALLEEN LEKKER, MAAR DAT ÍS HET OOK. WANT TADÁÁÁ: HIER IS DE ONEPLUS 6!

De OnePlus 6 komt in drie kleuruitvoeringen: glimmend zwart, matzwart en wit. De matzwarte uitvoering vind ik persoonlijk het mooist en je zou bijna niet zeggen dat je te maken hebt met een glazen achterkant. Mocht je kiezen voor de glimmend zwarte uitvoering, hou er dan rekening mee dat dit wel een behoorlijke vingerafdrukmagneet is. Het toestel is even groot gebleven als zijn voorgangers. Dankzij de 'notch' (jeweetwel, die inkeping aan de bovenkant) is het AMOLED-scherm met z'n 6,3 inch wel groter geworden en kun je 'm een beetje vergelijken met de Plus-uitvoering van een iPhone.

PRIJS: VANAF € 519

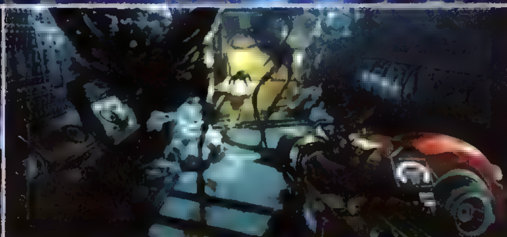
Tierelier

De OnePlus 6 beschikt over de recentste versie van Android (8.1 Oreo) en draait als een tierelier, mede dankzij de Oxygen OS-skin die OnePlus op Android gebruikt. Verder zijn er functies toegevoegd als een Gaming Modus 2.0 (die het toestel optimaliseert voor games en je niet lastigvalt met notificaties) en een leesmodus, die het scherm zwart-wit maakt om zo ontspannen mogelijk te kunnen lezen. Er zijn naast de kleurverschillen drie uitvoeringen: een met 64 GB opslag en 6 GB werkgeheugen, een variant met 128 GB en 8 GB en de duurste heeft nóg twee keer zo veel opslag (256 GB). Voor een goeie telefoon hoef je tegenwoordig niet meer 1000 euro over de balk te slingeren. Voor 519 euro ben je al de eigenaar van een OnePlus 6. ✖



Op de E3 2018 was ook weer genoeg te zien op het gebied van VR, en Florian was er als de kippen bij om alle virtuele pracht en praal van dichtbij te bewonderen. We hebben 'm nog nooit zo misselijk gezien.







GESPEELD OP E3 2018

PREVIEW

WOLFENSTEIN: CYBERPILOT

In Wolfenstein: Cyberpilot speel je een hacker die in staat is allerlei nazi-apparaten over te nemen, waardoor je ze tégen hen kunt gebruiken, of zelfs plaats kunt nemen in grote machines. In de demo die ik speelde bij Bethesda, nam ik plaats in een Panzerhund en walste ik volledig over de top hele massa's nazisoldaten plat. En ja, dat is gênant leuk!
Oppermachtig liep ik door de straten van Parijs, terwijl ik met m'n vlammenwerper en krachtige dash moves alles en iedereen met de grond gelijkmaakte. Het is een beetje een wave-based shooter, waarbij er steeds meer en steeds lastiger vijanden op m'n pad kwamen. Of nou ja, lastig: niets is opgewassen tegen je Panzerhund.
Het is tof om een halfuurtje braindead een zooitje nazi's naar de eeuwige jachtvelden te sturen, maar Wolfenstein: Cyberpilot moet een standalone VR-game worden, dus ik mag hopen dat er wat meer variatie en uitdaging in de gameplay komt als dit spel ergens volgend jaar verschijnt.

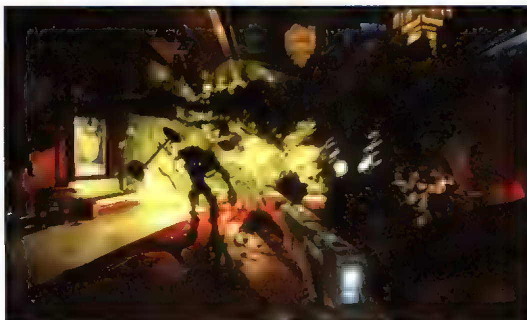


GESPEELD OP E3 2018

PREVIEW

PREY: TYPHON HUNTER

Typhon Hunter is onderdeel van een grote game-update die onlangs is verschenen voor Prey, en zal later ook als standalone-game uitkomen. Het is een single- én multiplayer-ervaring die zowel op een scherm als in VR kan worden gespeeld, waarbij één speler zich kan vermommen als Mimic en het opneemt tegen vijf andere spelers. Ik mocht de singleplayer-content in VR checken.
Tijdens mijn speelsessie mocht ik het bekende Talos I Space Station onderzoeken door mezelf te teleporteren waar ik maar naartoe wilde. Dat deed ik door met de motioncontroller van de HTC Vive te richten. Ik kon zo'n beetje alles oppakken en bekijken, maar er waren ook een soort zwevende bollen waar ik in eerste instantie niets mee kon. Ik ontdekte echter al snel dat er een puzzel moest worden opgelost, zodat er iets met die bollen zou gebeuren.



Via een omweg moest ik proberen een machine aan te zetten die me toegang zou geven tot een soort in-game VR-headset, waardoor ik meer zou zien van de bollen. Uiteraard heeft de machine geen stroom, dus moest ik eerst wat andere kleine puzzels oplossen, maar na een kwartier relaxed door de kamer te hebben gelopen en met open mond naar die prachtige bollen te hebben gekeken, had ik het eindelijk voor elkaar om de virtuele VR-headset op te zetten.
Ik belandde in een soort Matrix, waarbij ik veel meer zag dan normaal. En als ik nu de bollen aanraakte, activeerde ik ze en had ik ineens te maken met tijdsdruk. Als een malle ben ik door de kamer geteleport, ik heb alle bollen aangeraakt, ik wachtte op het walhalla, maar in plaats daarvan veranderde de bollen in monsters die bloeddorstig op me af renden en ... einde demo. Ik schrok me werkelijk helemaal het schompes – niet normaal! Ik verwachtte iets moois te zien, en niet dat ik aangevallen zou worden door monsters! Al met al een meesterlijke demo. Binnenkort de review!

GESPEELD OP E3 2018

PREVIEW

ECHO COMBAT



Echo Combat is een soort DLC-spin-off voor het meesterlijke Echo Arena, dat eind dit jaar moet verschijnen. Het is een 3-vs-3 arenashooter, opnieuw zonder zwaartekracht, waarbij de teams moeten proberen een objective van de ene kant van de arena naar de andere kant te brengen, terwijl het andere team dat moet zien te voorkomen. Het is een meesterlijke game, waarbij je goed moet samenwerken, maar net als Echo Arena is Echo Combat door het gebrek aan zwaartekracht geen game voor VR-beginnelingen. Je zweeft door de arena en verplaatst je met boosters op je handen, dus het kotsgehalte ligt misselijkmakend hoog. Voor VR-gevorderden wordt Echo Combat een topper, als er tenminste genoeg content in de DLC gaat zitten. ✖



BOARD VOOR JE KOP

Simon heeft vier vrienden die net zo weinig van boardgames weten als hij. Dus gaan ze boardgames spelen. Eén keer in de maand. Gewoon, omdat het kan.

FOUTJE, MOET KUNNEN

PANDEMIC

LIJDEND VOORWERP

Pandemic, een game die je koopt als je eigenlijk een andere game moet kopen. Want zo gaat het soms in het leven. Voornamelijk als je een eigenwijze zak hooi bent, die ook nog eens één vriend moet teleurstellen omdat het maar met vier spelers kan worden gespeeld.

WAT IS HET?

Een game waarin je voornamelijk samenspeelt om een ziekte uit te roeien die de wereld dreigt te vernietigen.

DE NOOB-TEST

Goed, het is even lezen, maar op zich is alles vrij duidelijk. Toch duurt het wel eventjes voordat je de flow van deze game helemaal doorkrijgt. Het selecteren van een klasse, het kiezen tussen de verschillende handelingen die je als speler kunt doen en het tactische inzicht krijgen om door te hebben wanneer je moet voorkomen en wanneer je beter kunt genezen. Kost even wat tijd, maar gelukkig is het alleen maar het einde van de mensheid dat op het spel staat.

SPELEN MAAR

Belangrijker dan de game is misschien het verhaal dat eraan voorafgaat. "Dit is 'm!" zegt de man in de winkel tegen me. Hij trekt Pandemic uit de kast met tien miljoen spellen die me niets zeggen en gaat door. "Geloof me, dit is hét bordspel van dit moment." Ik geloof 'm, natuurlijk. Aangezien hij er wel verstand van heeft en ik niet. Maar helaas bestaat 80 procent van mijn karaktereigenschappen uit het zijn van een eigenwijze lul. Ik luister dus naar alles wat meneer te melden heeft (klinkt vet!), ik ben in principe overtuigd, maar besluit toch om thuis nog even wat research te doen. Wat er weer in resulteert dat ik thuis iets compleets anders ga doen en vervolgens last minute besluit om snel die game online te bestellen.

> **"Nu niet thuis denken dat je het beter weet en Pandemic bestellen met je dronken hoofd!"**

Correctie: ik besluit snel om een veel mindere basic versie te kopen van wat die man in de winkel me probeerde te verkopen. Omdat ik eigenwijs ben. En omdat ik weer eens niet op zat te letten.

Maar goed, ik en vriend A en B zijn alsnog best wel content met lekker basic Pandemic spelen. Want het is daadwerkelijk heel tof. Vriend C en D zijn minder happy, omdat deze versie maar vier spelers toelaat en zij dus een teampje van twee moeten vormen. Op het (te) simpele, Risk-achtige bord is het voornamelijk kaartmanagement waarmee je steden bezoekt, ziektes geneest en de boel probeert terug te dringen. Het toffe is – zoals we tegenwoordig wel vaker zien – toch echt het samenspelen en het moment dat iemand een kaart trekt waardoor de hele boel weer eens in de soep loopt. Dat is schreeuwen, smullen en genieten.

Ga ik nu zeggen dat we geen enkele gespeelde pot hebben overleefd? Nee, daar heeft niemand iets mee te maken. Wat belangrijker is, is het idee dat we willen blijven proberen. Maar dat gaan we natuurlijk niet doen. Want deze jongen gaat even het bordspel kopen wat hier eigenlijk had moeten staan: Pandemic Legacy. Of zoals de meneer in de winkel zei: "DIT IS LEGACY! NIET GEWOON PANDEMIC, MAAR LEGACY! DUS NU NIET THUIS DENKEN DAT JE HET ZELF BETER WEET EN PER ONGELUK DE VERKEERDE VERSIE BESTELT MET JE DRONKEN HOOFD!" ✖

SIMON ZEGT

Pandemic ziet er best wel gaar uit en aan het design had ook nog wel een ding of tien verbeterd kunnen worden. Maar de basis is écht heel tof. Het samenwerken, de uitdaging, de spanning elke keer als iemand een kaart trekt wanneer er een kans bestaat dat de ziekte weer ergens uitbreekt. Heel tof! Maar waarschijnlijk niet zo tof als Pandemic Legacy, dat een normaal mens gewoon zou hebben gekocht.

BASICS

PANDEMIC
PRIJS: € 36,99
SPELERS: 2-4
SPEELDUUR: HET KAN ALLE KANTEN OP, MAAR IK SCHAT DAT WIJ MET EEN UUR OF IETS DE LANGSTE POT VAN DE AVOND HEBBEN GESPEELD HEBBEN. EN VERLOREN. NATUURLIJK.

IK GEEF DEZE GAME:





FOUT VAN OUD

RAGING JUSTICE

Voelde ik me vorige maand helemaal thuis op het water met de game Sail Away (ik heb namelijk een sloepje achter in de tuin aan m'n eigen steiger liggen, mocht je dat nog niet weten), met Raging Justice werd ik als vredelievend persoon compleet uit m'n comfortzone gemept.

Mijn eerste opdracht: arresteer vijf 'thugs', schakel er twee tegelijkertijd uit met je knuppel, scoor 75.000 punten en dat allemaal binnen drieënhalve minuut zonder een leven te verliezen ... Poeh, ik heb weleens rustigere ochtenden op de PU-redactie meegemaakt. Maar ja, je hebt je eigen gamerubriekje of niet, dus ik ga er maar eens goed voor zitten, neem de PS4-controller in m'n klamme handjes en dan maar slaan met die banaan.

Old Spice

Slaan ja, want Raging Justice is een zogenaamde beat 'em up, alleen lijkt het alsof Martin deze game ergens in een meer dan twintig jaar ouden doosch op zolder heeft gevonden. De game lijkt in alles op van die klassieke SNES/ Megadrive-achtige 16-bitspellen, zoals Streets of Rage, Street Fighter en de vroege Mortal Kombat-games.
Yep, ik weet dat retrogamen weer helemaal in schijnt te zijn, maar als je zo oud bent als ik, ben je van ver vóór de retrotijd en daarom beschouw ik dit soort nostalgische shit persoonlijk als geforceerd en achterhaald. Ik ga potdorie toch ook geen lp's meer draaien of Old Spice op m'n smoel smeren!

'Leunstoel-ninja'

De gameplay komt in grote lijnen neer op button-bashen, en geloof het of niet: op die manier heb ik de uitvinder van de term 'leunstoel-ninja' (Kees de Koning) in Mortal Kombat ooit eens alle hoeken van de arena laten zien!
Eigenlijk is het steeds hetzelfde riedeltje: tegenstanders slaan, schoppen, neersteken of neerknuppelen, geld en eten verzamelen, en dat net zolang tot er een levelbaas komt die om dezelfde behandeling vraagt, alleen dan wat langduriger.

Pittig

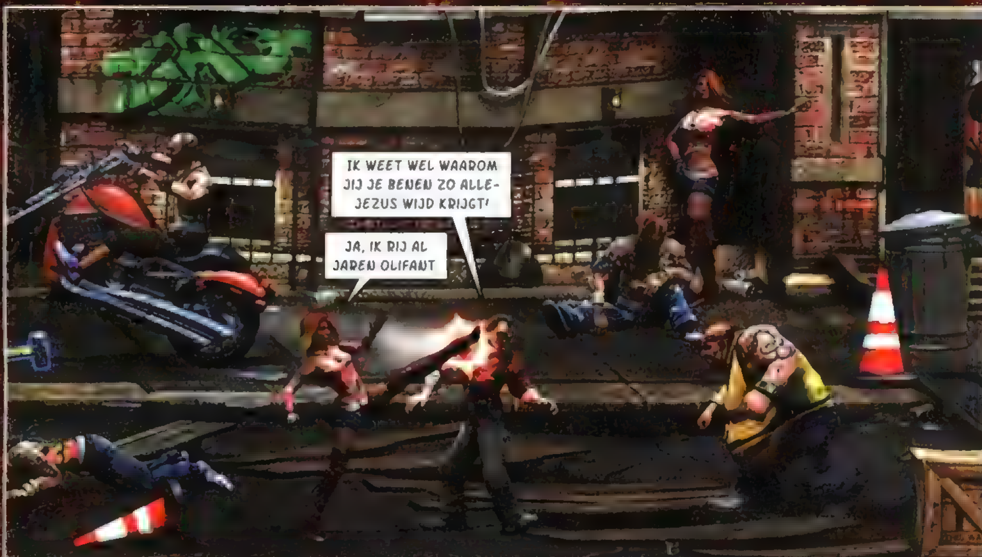
Toch slaagde ik er niet in om alle opdrachten van die eerste stage te halen, want wat je ook van Raging Justice vindt, de game is best pittig. Uiteindelijk haalde ik wel het eind van de stage, maar ik had daar veel meer dan drieënhalve minuut voor nodig. Niet getreurd, de volgende stage werd voor me geopend en zo kon ik weer vrolijk verder met tegenstanders slaan, schoppen, neersteken of neerknuppelen, geld en eten verzamelen, net zolang tot er een levelbaas komt die om dezelfde behandeling vraagt, alleen dan wat langduriger.
Natuurlijk wordt het arsenaal aan moves, tegenstanders en attributen langzaam iets uitgebreid. Ik mag op een gegeven moment ook gasten op een motor met een bijl te lijf of met een tractor over ze heen rijden, maar het maakt echt geen reet verschil of ik dat in een steegje (Stage 1) of voor de deur van een café (Stage 3) doe. Ook de zogenaamde 'Brawl mode', waarin je moet overleven tegen steeds brutere tegenstanders, voegt in dat opzicht maar weinig toe.



Honden neersteken, vrouwen doodslaan met een moker, oké ... maar met motorrijden zonder helm passeer je toch wel een grens.

Eddie

Uiteindelijk ben ik afgehaakt na Stage 4. Het zal wel aan mij liggen, maar ik zie de lol er niet zo van in om – al is het virtueel – honden neer te steken en vrouwen met een waterpomptang voor hun smoel te rammen (zo van: 'het zijn toch maar hoeren, gezien hun netkousen, dikke tieten en hotpants'). Dus toen aan het eind van deze stage een als nazi-achtige leernicht verklede levelbaas tevoorschijn kwam die ook nog eens luisterde naar de naam Eddie, heb ik de controller met een zucht neergelegd en een vrije middag genomen om effe lekker relaxed een hengeltje uit te gooien bij de steiger achter in m'n tuin, waar overigens ook m'n eigen sloepje ligt, mocht je dat nog niet weten ... ✖



DIKKE LOL, VUILE VERNEDERINGEN

MARIO TENNIS ACES



REVIEWS

Er verschijnt een Nintendo Tennis voor elk Nintendo-systeem, dus is het niet zo verwonderlijk dat er nu ook eentje voor de Switch is verschenen. En Aces is zeker niet het minste deel in de franchise, constateerde Jurjen.

In 2015 verscheen Mario Tennis: Ultra Smash voor de Wii U, een behoorlijk slechte, waarschijnlijk onder grote tijdsdruk in elkaar geflanste game die veel minder content bood dan zijn voorgangers (er waren niet eens toernooien!) en bovendien niks nieuws leverde. O nee wacht, er was wel iets nieuws. Je kon met Mario of een ander personage een mega-paddenstoel pakken om tot mega-formaat te groeien. En dat was, euh ... tja.

Weet je, laten we die game ook maar vergeten, want de Mario Tennis-franchise krijgt met Aces een frisse, nieuwe start op de Switch. Inclusief vernieuwingen en extra mogelijkheden die wél bijdragen aan het speelplezier.

De basis

Laten we beginnen met de basis van Mario's tennisactie. Die is altijd al sterk geweest, wist zelfs Ultra Smash nog een tijdje vermakelijk te houden en is in Aces slechts een klein beetje gewijzigd.

Deze keer maak je met A een topspin, met B een slice en met Y een vlakke slag. Omhoog en X resulteert in een lob, met omlaag en X maak je een verraderlijke dropshot. Je kunt de knoppen wederom ingedrukt houden om je slagen op te laden, en een volledig opgeladen slag duwt je tegenstander een stukje achteruit, maar op het moment dat je met opladen begint verlies je wel je mobiliteit. Het zal mensen die eerder een Mario Tennis-game speelden bekend voor komen.

Met deze basis kun je al heerlijk aan de slag met de zestien direct beschikbare personages (waaronder Wario, Rosalina, Bowser en de nieuwe, lekker maffe Chain Chomp, om er maar eens een paar te noemen), die allemaal weer onder categorieën als Allround,



weetje - weetje

Via gratis DLC komen meer personages beschikbaar, zoals Koopa Troopa en Blooper.

NNIS ACES

Sterk, Verdedigend, Technisch en Sluw vallen. Tot zover de basis, dan nu de extra mogelijkheden die Aces brengt.

Focusslag

Voor die extra mogelijkheden heeft ontwikkelaar Camelot zich waarschijnlijk laten inspireren door het vechtspellengenre. Want net als in de Street Fighter-games wordt door het uitvoeren van bepaalde acties (zoals het volhouden van rally's en blokken van slagen) een energiemeter gevuld. Wanneer die meter ver genoeg is gevuld, kun je een aantal special moves uitvoeren. De leukste en meest bepalende (voor de manier waarop de meeste potjes zich voltrekken) is de focusslag. Daarvoor moet je na een hoog gespeelde bal van de tegenstander op het daardoor te verschijnen sterrenpunt gaan staan en op R drukken. Je personage springt omhoog, waarna je de baan in first-person vanuit de lucht bekijkt, met complete vrijheid om de bal te richten (met de stick of motion controls), alvorens die loeihard naar dat punt te slaan. »



Doping is een groeiend probleem in de tennissport. Er worden steeds vaker set-pillen geslikt.



Mario Tennis Aces lijkt net zoveel op echt tennis als Princess Peach op Serena Williams.

Je tegenstander kan deze slag proberen te blocken, maar als hij dat iets te vroeg doet, loopt zijn racket schade op. Na drie keer schade is het racket gebroken en de partij voorbij. Een riskante business dus, dat blocken. Meestal gaat dat alleen goed wanneer je als ontvangende persoon de tijd even vertraagt met een focussprint, die uiteraard ook weer energie kost. Alleen deze focusslag maakt de rally's al explosiever en competitiever dan ooit. Maar er is meer!

Ultraslag

Wanneer een (al dan niet met een focusslag geslagen) bal buiten je bereik dreigt te landen, kun je hem niet alleen met een focussprint, maar ook met een stuntslag bereiken. Deze stuntslag laat je als een soort geest in een oogwenk grote afstanden afleggen. Time je hem goed, dan kun je de moeilijkste ballen alsnog halen en verdien je energie. Mislukt je poging, dan verlies je niet alleen het punt, maar ook energie.

En dan is er nog een soort ultraslag die je kunt maken als je energiemeter helemaal is gevuld. Deze activeer je met de L-knop en toont middels een cutscene hoe je personage de lucht invliegt om met een compleet gestoorde move de bal snoeihard naar de kant van de tegenstander te meppen. Die tegenstander kán de bal blocken, maar als dat niet met de juiste timing gebeurt, is zijn racket in één klap gebroken. Noem mij laf, maar meestal laat ik dit soort ballen maar gaan ...



Op gras is WimbleDonkey Kong onverslaanbaar!

En zo beschikken spelers in deze nieuwe Mario Tennis over meer opties voor aanvallende en verdedigende moves dan ooit, wat leidt tot rally's die met hun brute moves, goed getimede parry's, keiharde counters en sluwe trucjes inderdaad aan de flow van vechtspellen doen denken.

"Sommige challenges stellen vooral heel erg je geduld met de game – en het leven in het algemeen – op de proef."

Dit is ook weer typisch zo'n game die casuals op een andere manier spelen dan de pro's, die meer tennismogelijkheden dan ooit hebben om de tegenstander op het verkeerde been te zetten.



Tennis op Challenger- en Future-niveau: game, set and matchfixing.

Avontuur

Om je voor te bereiden op de strijd tegen vrienden of onlinespelers kun je het best beginnen met het avontuur voor een enkele speler. Jazeker, er is deze keer een avontuur voor een enkele speler, compleet met gestoord verhaal (van Wario en Waluigi krijg je een betoverde racket waar je een aantal krachtstenen voor moet verzamelen, of zoiets), een prachtige, Super Mario World-achtige wereldkaart, ervaringspunten en levels, verzamelbare rackets, minigames en eindbazen.

Het gaat allemaal helaas niet zo diep als de RPG-stand van het geweldige Mario Tennis: Power Tour dat in 2005 voor de GBA verscheen, maar toch is dit een extraatje om blij van te worden (en furieus, maar dat vertel ik later).

Ten eerste geeft dit je als solospeler iets om je echt even in vast te bijten, ten tweede word je door de gevarieerde uitdagingen op je pad gedwongen om de finesses van de game te begrijpen en te benutten. Er is bijvoorbeeld een uitdaging waarin je de bal tegen piranhaplanten moet meppen, waardoor je goed leert mikken. Een uitdaging waarbij je de bal voorbij een Shy-Guy moet meppen, leert je goed gebruik te maken van lobs en dropshots. Een uitdaging waarbij je de bal door hekjes moet meppen, leert je de kracht van je slagen te doseren. De eindbazen trainen vooral je reactiesnelheid en gebruik van de focusslag. En sommige challenges stellen vooral heel erg je geduld met de game – en het leven in het algemeen – op de proef.

Negatieve kant

Begrijp me niet verkeerd: ik ben niet vies van een beetje uitdaging, maar er zijn een paar minigames en – in het bijzonder – één eindbaas die



De allereerste Mario Tennis verscheen in 1995 voor de Virtual Boy.


Tennis was ooit echt een kaksport. De tie-break was vroeger het moment om even de stropdas te strikken.

voor mij onredelijk lastig aanvoelden, niet in de laatste plaats door een nogal krap afgestemde timer. De irritatie over die uitdagingen vanwege het steeds weer opnieuw moeten proberen wordt nog eens lekker aangedikt door het feit dat je de dialoog na een verloren partij niet kunt skippen, zodat jouw falen je dus telkens weer wordt ingewreven met dezelfde kutpraatjes. Waarom is er geen 'opnieuw proberen'-knop toegevoegd? Waarom niet?!

En nu we toch aan de negatieve kant van het net zijn beland, heb ik nog wel wat klachten. Zo kun je het avontuur alleen met Mario spelen (WAAROM?!), merk je niets tot weinig van het stijgen in level en is alles wat je in het avontuur verzamelt alleen bedoeld voor dat avontuur. Je kunt je gestegen level en verzamelde rackets dus niet meenemen naar de andere spelstanden, wat dat avontuur ontmaskert tot wat het eigenlijk is: een zeer uitgebreide tutorial waar je na voltooien nooit meer naar terugkeert. En na het voltooien van dat avontuur, blijkt er voor een enkele speler ook niet zoveel meer te doen.

Snel klaar

Er zijn drie toernooien; die heb je in een uurtje wel voltooid. Daarna kun je dat nog eens doen met de andere personages, maar verwacht niet dat dat iets oplevert. Er zijn geen personages, kledingstukken of medailles vrij te spelen, dus dan ben je als eenzame speler snel klaar.

Nou is tennis natuurlijk ook wel echt een sport voor twee, en de meeste lol beleefde ik dan ook aan de potjes tegen mijn kids en vrienden – ook met vier spelers in dubbelspel. Toch nog even klagen hoor, want ik had met een tweede speler wel wat meer willen beleven dan steeds weer een opzichzelfstaand potje een-tegen-een of twee-tegen-twee. Ik had bijvoorbeeld wel samen met een vriend een toernooi willen voltooien, of misschien een serie van vijf potjes en minigames willen doorlopen. Zoiets.

Maar goed, ik moet oppassen dat ik met dat geklaag de negatieve kant niet te veel gewicht geef, want in de basis is de game gewoon Ace. De basis + de vechtspelachtige energietoestanden = ijzersterk en goed voor dikke lol, vuile vernederingen en hoog oplopende emoties, zeker wanneer de game in gezelschap wordt gespeeld. En veel meer verlang ik niet van mijn Mario Tennis. ✪

VELE MANIEREN OM TE SPELEN

1. Met een pro-controller
De pro-controller is de ultieme controller voor je Switch-games, en helemaal voor Mario Tennis Aces.

2. Met Joy-Con-controllers
Het leuke van de Switch is dat hij standaard met twee controllers wordt geleverd, en uiteraard is ook Mario Tennis Aces met de twee Joy-Con-controllers te besturen, zowel op tv als op het scherm van de Switch. Het probleem bij besturing met de Joy-Con is dat je de stuntslag alleen kunt activeren door twee keer snel achter elkaar op de X-knop te drukken (bij de pro-controller kun je dat ook met de rechterstick doen). Dat is dezelfde X-knop die je gebruikt voor lobs en dropshots. Het gevolg laat zich raden: je zult regelmatig een stuntmove uitvoeren terwijl je een dropshot wilde maken, of andersom. Erg irritant.

3. Met bewegingsbesturing
Weet je nog? De winter van 2006? Toen iedereen met zijn controller door de lucht zwiepte om Wii Tennis te spelen? Die tijden herleven met Mario Tennis Aces, waarmee je in de 'dynamische stand' de tennisactie met het zwiepen van de Joy-Con kunt spelen. Daarbij kun je (anders dan in Wii Tennis) je personage besturen met de stick, wat een beetje gek aanvoelt, maar wel werkt. De bewegingsbesturing werkte voor mijn gevoel niet helemaal intuïtief, maar wellicht zwiepte ik verkeerd, aangezien uitleg of tutorial ontbreekt. Zo van: je moet gewoon zwiepen, zoek het maar uit. Ik was er na een probeerpotje wel klaar mee, want het is inmiddels toch echt 2018.

4. Als handheld en met twee tot vier systemen in het wild
Uiteraard is de game ook in de handheldstand te spelen, en mocht je nou een andere speler met een Switch tegenkomen, dan kun je de twee systemen aan elkaar koppelen voor multiplayer met elk een eigen scherm (in plaats van op een gesplitst scherm, wanneer je op tv of op één Switch-systeem speelt). Kan zelfs met vier systemen tegelijk!



SCORE 78

De basis van Mario Tennis was altijd al goed, en door daar vechtspelachtige acties aan toe te voegen, is de actie alleen maar toffer en competitiever geworden. Het avontuur voor één speler is niet helemaal wat het had kunnen zijn, maar ook zeker de moeite waard.

JURJEN



In je eentje ben je hier wel een uurtje of acht zoet mee, met een tweede speler nog heel veel langer.

20+ UREN

BASICS
TENNIS
CAMELOT SOFTWARE PLANNING
1-4 SPELERS
OUT NOW

DON'T STOP, DONTNOD!

THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT

De E3 staat natuurlijk voor Electronic Entertainment Expo. Officieel dan. Want Simon noemt het voortaan gewoon 'die beurs waar The Awesome Adventures of Captain Spirit werd aangekondigd'.

Natuurlijk is dit een game van ontwikkelaar Dontnod. Je ziet het aan de getekende logo's van de Unreal Engine en Square Enix als je de game opstart. Je oren pikken het op zodra het indie-folk-riedeltje op de achtergrond begint te spelen en een of andere singer-songwriter (die ongetwijfeld een grote baard heeft) er breekbaar overheen begint te zingen. Kijk de trailer over het verhaal van een jongetje dat zijn fantasie gebruikt om te dealen met de zwaardere elementen van het leven en je hoeft het logo niet eens meer te zien. Dit is Dontnod, ten voeten uit.

Daddy Drink-a-lot

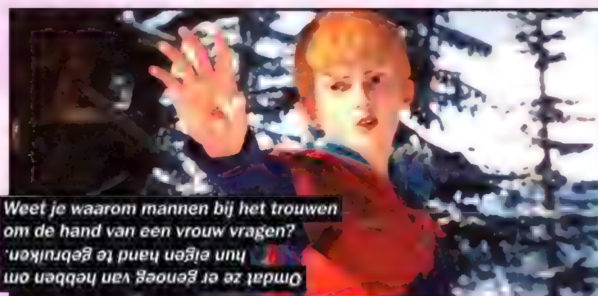
De vraag is dus niet van wie dit is, maar wel wát van wie dit is. Want een Dontnod-game kan naast paradepaardje Life is Strange ook een Vampyr of een Remember Me zijn. Maar het is toch echt dat eerste, en dan niet eens alleen in toon. The Awesome Adventures of Captain Spirit is namelijk een officieel hoofdstukje in de Life is Strange-franchise, een paar maandjes voordat Life is Strange 2 in september uitkomt.

Wat deze game ons leert over dat komende vervolg? Waarschijnlijk niks, want het is niet eens een voorgerecht, maar een halve amuse, een losstaand verhaaltje dat zich afspeelt in hetzelfde universum en waarvan we waarschijnlijk in september niet meer invloed dan een paar knipogen gaan terugzien. Maar vergeet dat allemaal. Veel belangrijker is wat dit gratis middagje vermaak zelf doet: een kort verhaal schetsen dat we zo weinig zien in games. Het gaat niet over het redden van de wereld of aliens beschieten, maar over het sneeuwvrij maken van het trapje voor de deur, het weggooien van het afval en jezelf afvragen wat je antwoordt als de buurvrouw vraagt hoe je aan die blauwe plekken komt. Want ja, papa had wat te veel gedronken, dan kunnen dit soort ongelukjes gebeuren ... Toch?



Als het jochie Captain Spirit is, dan is zijn alcoholische vader Captain Spiritualia.

> **"De vraag is dus niet van wie dit is, maar wel wát van wie dit is."**



Weet je waarom mannen bij het trouwen om de hand van een vrouw vragen? Omdat ze er genoeg van hebben om hun eigen hand te gebruiken.



Gratis, da's logisch

Wie dat wil, raast binnen een uurtje of twee door het 'verhaal' heen. Je kunt een superheldenkostuum ontwerpen en proberen in elkaar te zetten (een kartonnen doos), of je bezoekt je geheime vliegende basis (een boomhut), je neemt het op tegen de slechte Snowmancer (een lelijke sneeuwman) of probeert de blikjes bier van vaderlief samen te knijpen in je kinderhandjes. Papa ligt toch te slapen voor de tv. Met een halve fles whisky achter z'n kiezen. Overdag. Want mama is dood.

In deze interactieve speeltuin (die niet meer om het lijf heeft dan het huis van Chris en de omliggende tuin) wordt er door Dontnod een fijne lijn bewandeld. Enerzijds is er het ventje, zijn geweldige fantasie en de kinderlijke blik op zijn omgeving. Anderzijds wordt die kinderlijke blik ook gebruikt om je af en toe ineens voor je bek te rammen met een onvoorspelbare vader. Vaderlief is niet de stereotype videogamedronkaard, maar overduidelijk gewoon een mens, met een goed hart, een kutleven en een zeer reëel verslavingsprobleem. In de korte speeltijd werkt die balans, een paar keer zelfs. Maar ik snap dat Dontnod er geen euro voor durft te vragen. Daarvoor is dit (desondanks mooie) avontuurtje te klein en zijn de interactieve elementen te vaak een beetje tam.

Ontbrekend perspectief

Het zal geen geheim zijn dat ik absurd goed ga op dit soort projecten. Dit zijn verhalen die games meer moeten vertellen, in plaats van altijd maar weer het vechten en schieten tegen aliens, bendes, zombies en monsters. Props voor Captain Spirit dat het weer eens een menselijk verhaal vertelt, vanuit een vers perspectief en een unieke set-up. Als gratis amuse mogen en hoeven we ook niet meer te verwachten dan wat het is. Even een klein project, omdat het kan. En omdat Life is Strange 2 eraan komt. Prima, keep 'em coming, Dontnod.

weetje • weetje

Hoewel we eigenlijk nog niks weten over Life is Strange 2, heeft de ontwikkelaar wel al toegezegd dat de hoofdpersonages uit het eerste deel (Max en Chloe) sowieso geen rol van betekenis gaan vervullen. Datzelfde geldt trouwens voor kleine Chris, onze Captain Spirit.

SCORE 70

Dit is gewoon even fijn en bijzonder om doorheen te spelen. Het is het voorspel voordat het échte voorspel kan beginnen, maar gezien de korte tijd die het kost en het geld dat het niet kost, is het alleszins een aanrader.

SIMON



Twee uurtjes als je alle objecten en scènes wil checken. Daarna kun je gewoon naar je scherm gaan zitten staren totdat september komt.

2 UREN

16

BASICS

ADVENTURE
DONTNOD
1 SPELER
OUT NOW

RAM-BATS-KNAL-BAF-CRASH-KLATS-BOEM!

ONRUSH

In maart 2016 kwam er in opdracht van Sony een eind aan Evolution Studios, bekend van de eerste WRC-games, de MotorStorm-serie en DriveClub. In april opende Codemasters echter zijn deuren voor de ex-werknemers van de ontwikkelaar en werkten ze gezamenlijk aan Onrush.



Dacht ik laatst dat Ronaldo heel milieubewust bezig was omdat je een park had aangekocht ... bleek het een wagenpark.

Volgens de director van Onrush, Paul 'Rushy' Rustchynsky (voorheen director van DriveClub), moest de fun weer terug in arcaderacers. Hij presenteerde zijn pitch aan het team bij Codemasters en kreeg direct goedkeuring om de meest spectaculaire over-de-top-racer te maken die maar één doel had: dikke vette fun! Het moet gezegd worden: dat is Rushy en zijn team aardig gelukt. Het gaat in Onrush gek genoeg niet om het als eerste over de finish scheuren, maar om diverse arcadegamemodes die in teamverband worden gespeeld. Daarnaast ligt de focus op het zo spectaculair mogelijk aan de kant beuken van je tegenstanders. Het is dan ook meer een vehicle combat-game dan een racegame.

Switch/Overdrive

Onrush bestaat uit vier gamemodes, genaamd Switch, Overdrive, Countdown en Lockdown. In Switch begint iedereen op een motor, het lichtste voertuig in het spel, en zodra je voor je flikker wordt gereden door je tegenstanders, stroom je door naar zwaardere voertuigen, net zolang tot je geen Switch meer over hebt. Het team dat als eerste door al z'n Switches heen is, verliest. Dat is een van m'n favoriete modes, aangezien je in hetzelfde event in verschillende voertuigen rijdt.

In Overdrive gaat het erom zo veel mogelijk boost te gebruiken. Elke keer als je boost, verdien je punten voor je team, dus is het zaak om constant spectaculaire acties uit te halen om boost te verdienen. Het team dat als eerste 10.000 punten heeft verzameld, wint het event. Dit is de snelste gamemode van Onrush, waarin je als je het goed doet bijna het hele event kunt boosten.

Countdown/ Lockdown

Countdown draait om het halen van checkpoints en de resterende tijd van je team op te krikken. Er worden willekeurig checkpoints op het circuit geplaatst en iedere teammember verdient één seconde voor zijn team bij het halen van een checkpoint. Het team dat als eerste zonder tijd zit, is de verliezer. Dit is de modus waarbij je het meest behendig moet zijn; je moet immers zien zo veel mogelijk checkpoints te pakken. Tot slot is er nog de Lockdown-mode, waarin je met je team zones moet zien te claimen. Willekeurig op de track verschijnen er zones waarin je met je team vijf seconden moet blijven rondrijden om hem te claimen. Zodra er meer tegenstanders dan teammembers in de zone rijden, gaat er een timer voor de tegenstander lopen. En ja, dit is de meest spectaculaire game mode, aangezien iedereen elkaar uit de zone probeert te rammen.

Repetitief

De verschillende gamemodes zijn origineel voor een arcade-racer en leveren inderdaad dikke fun op, maar dat geldt vooral voor de eerste paar uur. Het zijn er simpelweg te weinig; ik snap gewoon niet waarom er niet veel meer in zitten, zoals een gewone racemode, time trials, last man standing, tikkertje en ga zo maar door. Er valt zo veel leuks te bedenken. Onrush heeft zeker potentie en de eerste paar uur zit je met een big smile met de controller in je handen, maar het wordt snel repetitief. Meer modes hadden dat gevoel voorkomen en ervoor gezorgd dat de game een veel hoger cijfer had gekregen. Wat er in zit is leuk, maar het is helaas te weinig.

"Ik zit met een big smile met de controller in mijn handen, maar het wordt al snel repetitief."



weetje • weetje

Er komt ook nog een pc-versie, maar het is nog onbekend wanneer precies. Hopelijk werkt het team ook aan de nodige DLC.



Als je tien van die struikjes tegelijk plet, krijg je de 'bloemen-perk'

SCORE 78

Onrush is een feest voor liefhebbers van arcaderacers met een aantal originele gamemodes, maar het zijn er te weinig. De game is vermakelijk, maar had veel langer leuk gebleven met meer content.

FLORIAN



Na vijf uurtjes heb je de career mode wel gezien en kun je nog vijf uur lol beleven in de multiplayer. Maar na tien uur ben je het echt zat.

10 UREN



BASICS

RACEGAME
CODEMASTERS/DEEP SILVER
1-12 SPELERS
OUT NOW

TE LAND, TER ZEE EN IN DE LUCHT

THE CREW 2

Vier jaar geleden kwam The Crew uit, een game die eigenlijk pas echt leuk werd na alle extra content, patches en updates. The Crew 2 moet vanaf het begin alles goed doen en eindelijk een beetje tegengas geven ten opzichte van de Forza Horizon-serie.

Bij deze offroad-modellen zijn de banden veel beweeglijker. Dat is voor als het hoge gras heel erg kriebelt.

Ik heb me heus prima vermaakt met de eerste The Crew, maar dat was meer omdat ik er zelf een feestje van maakte in de grote open wereld. De wereld van The Crew, waarin we toegang hadden tot de hele US van A, was de ster van de show en dat is ook in deel 2 het geval, maar er is nu veel meer te beleven. Méér content, méér events, méér voertuigen en een véél gedetailleerdere omgeving. In The Crew 2 is zelfs de verhaallijn meer aanwezig ten opzichte van zijn voorganger, al is het nog steeds te verwaarlozen. Als nobody probeer je bij de beste coureurs van Amerika te horen en om dat voor elkaar te krijgen, moet je indruk maken op vier families, die corresponderen met Street-, Offroad-, Freestyle- en Pro Racing-events. Ik betrapte mezelf erop dat 'verhaal' vaak te skippen; het slaat werkelijk nergens op en is flinterdun.



weetje • weetje

De wereld is zo groot dat je ongeveer drie kwartier non-stop vol gas aan het rijden bent om dwars door de map van oost naar west te rijden. Gelukkig kun je ook teleporten naar nieuwe events!

Gekkigheid

Dat wordt gelukkig ruimschoots goedgemaakt door de gigantische hoeveelheid content in de game. In de Street-events ben je bezig met straatraces, driftwedstrijden, dragraces en hypercar-events. Vooral die hypercar-events, waarbij je door meerdere staten moet scheuren, zijn supervet en nemen vanwege de afstand die je moet afleggen vaak minimaal 20 minuten in beslag.
De Offroad-familie houdt zich bezig met rallyraid, motorcross en rallycross, de Freestyle-familie met aerobatics, jet sprint en monstertrucks, en dan hebben we tot slot de Pro Racing-familie, die zich bezighoudt met powerboats, touringcars, airraces en alpha grand prix-events. Het is bijna belachelijk hoeveel verschillende events er zijn; je weet van gekkigheid niet meer waar je moet beginnen. Je hoort me niet klagen hoor – dit is juist een van de highlights van The Crew 2 en een dikke verbetering ten opzichte van het eerste deel.

Vol gas

Dan zijn we er echter nog lang niet, want buiten alle events om is er nog veel meer te doen in The Crew 2. Zo kun je bijvoorbeeld op zoek gaan naar de zogenaamde Photo Ops, waarbij je een foto moet maken op de mooiste punten op de map. Leuk om te doen, en bovendien erg spectaculair, want je leert de mooiste plekjes van de VS kennen.
Daarnaast zijn er de Skill Challenges, waarbij je bijvoorbeeld zo snel en soepel mogelijk moet slalommen of moet escapen. Vooral de Escape Challenges, waarbij je binnen korte tijd zo ver mogelijk van een bepaald punt af moet zien te komen, zijn cool, aangezien je alles op alles moet zetten om ver genoeg te komen binnen de tijd. Schijt aan alles en vol gas!



Er bestaan auto's waarmee je ook in het water kunt. Dat geldt echter niet voor een Golf of een Eend, al zou je dat misschien denken.

Live Events

Alsof dat nog niet genoeg is, zijn er de Live Events, die je unlockt als je level-up bent gegaan. Er wordt in The Crew 2 niet met XP gewerkt, maar met aantallen volgers die je binnentrekt via social media

nadat je de vetste moves hebt uitgehaald en events hebt gewonnen. Zodra je een nieuw level hebt gehaald, word je uitgenodigd voor de Live Events, die uitmaken wie de beste is van alle families.
Het toffe is dat de Live Events altijd uit meerdere onderdelen bestaan, wat dit verreweg de gruwelijkste events maakt. Je begint bijvoorbeeld met je Ferrari een race in New York op Time Square en scheurt regelrecht naar de haven. Daar aangekomen neem je met je scheurijzer een belachelijke schans richting het water en precies op het juiste moment switch je naar een powerboat, om vervolgens op het water verder te racen. Je stuitert over het water richting de kustlijn en net als je dreigt op de kade te klappen, switch je naar je Red Bull Air Race-vliegtuigje om naar de finish te vliegen. Dat is zó ongelofelijk vet dat het eigenlijk raar is dat er maar zo weinig Live Events in de game zitten.

Inception-stijl

Het zijn er in totaal zes, maar dat hadden er van mij tien keer zo veel mogen zijn. In geen enkel ander event moet je switchen van voertuig, terwijl dit je juist dat heerlijke sandbox-idee geeft waarbij alles mogelijk is. Maar het wordt nog gekker, want eigenlijk is het allereerste event in de game ook meteen het allerleukste.
Het eerste event dat je doet in The Crew 2 is namelijk zo'n Live Event, maar terwijl je met verschillende voertuigen aan het racen bent, vervormt de wereld om je heen – in een soort Inception-stijl. Dat ziet er zo moddervet uit en past zo goed bij een over-the-top-racer als dit, dat het onbegrijpelijk is dat dit later in de game nergens terugkomt. Dit had de killer-feature kunnen en moeten zijn, maar waarschijnlijk is dat niet mogelijk vanwege het online-gedeelte in de game, die op dat moment nog niet geactiveerd is. Eeuwig zonde, want de game had vol moeten zitten met events die dit effect triggeren.

Rubber-banding

Het online-gedeelte werkt overigens als een malle; daar heb ik echt niets op aan te merken. Het is kinderlijk eenvoudig om een eigen Crew samen te stellen, waarbij je samen met je vrienden door de VS scheurt, en de manier waarop iedereen elkaar kan uitnodigen voor events is ook geweldig. Je kunt er zelfs voor kiezen om bijvoorbeeld even een event over te slaan om de garage in te duiken voor wat mods, om daarna weer lekker aan te haken voor het volgende event. Je blijft te allen tijde lid van jouw Crew, ongeacht wat je aan het doen bent. Zelfs als mijn Crew zich aan de andere kant van de VS bevindt, sta ik in no-time naast ze aan de startlijn van een nieuw event.
The Crew 2 is in veel opzichten beter dan zijn voorganger. De wereld ziet er beter uit, er is veel meer content en de besturing van de vele voertuigen is helemaal top, maar er zijn ook zaken die me totaal niet bevallen. Zo heeft de game nog steeds veel last van rubber-banding, waarbij de AI altijd vlak achter je blijft rijden. Zelfs als je de sterren van de hemel rijdt, zullen de tegenstanders altijd vlak achter je plakken. Ik begrijp dat dit systeem moet zorgen voor races die je op het puntje van je stoel doen balanceren, maar het is belachelijk overdreven. Wegrijden, -vliegen of -varen van je tegenstanders is simpelweg onmogelijk.
Ook oogt de omgeving buiten de grote steden behoorlijk saai en voelt die aan als opvulling. Het is beter dan in het eerste deel, maar je bent af en toe nog steeds minutenlang door omgevingen aan het rijden die nogal kaal aanvoelen. Ja, zo ziet de VS er hier en daar ook uit, maar wat mij betreft hadden ze de map iets minder groot gemaakt met minder van dit soort tussenstukken. Die oppervlakte voegt in dit geval niets toe. Jammer. ✪

"Het online-gedeelte werkt als een malle; daar heb ik echt helemaal niets op aan te merken."



Er bestaan geen boten waarmee je op straat kunt. Dus ook niet met een Schoener, al zou je dat misschien denken.


Als ik zo'n mooie boot zie, moet ik automatisch denken aan mijn eigen sloepje. Wisten jullie trouwens dat die gewoon bij mijn huis ligt omdat mijn achtertuin aan het water grenst?


Bij hele luxe helikopters moet je eigenlijk helihoofders zeggen.

SCORE 80

Op een paar puntjes na is The Crew 2 een enorme verbetering ten opzichte van het eerste deel. Ga helemaal los in een sandbox, zowel te land, ter zee als in de lucht, waarin je alle vrijheid hebt te doen wat je wil, samen met je vrienden.

FLORIAN



Met alle events en challenges ben je al tientallen uren zoet, maar daarna valt er bijna oneindig veel lol te beleven met vrienden online.

100 UREN



BASICS

RACEGAME
IVORY TOWER/UBISOFT
1-12 SPELERS
OUT NOW

OUD EN NIEUW

OCTOPATH TRAVELER

Voor liefhebbers van de oude Final Fantasy's is het fijn dat hofleverancier Square Enix naast moderne 3D-JRPG's ook nog steeds avonturen in de ouderwetse stijl uitbrengt. En soms worden moderne en klassieke elementen ook gewoon door elkaar gehusseld, zoals in Octopath Traveler.



IK VOEL EEN #METOO'TJE AANKOMEN

ALS DAT VROUWTJE MAAR WEET DAT DE ZWEMBROEKENRONDE IS AFGESCHAFT.

Het eerste wat opvalt aan Octopath Traveler zijn de graphics. Het zijn de 16-bit sprites van vroeger, maar dan scherper en geplaatst in 3D-landschappen. Het effect is knus, als van een kijkdoos of diorama. De charmante tafereeltjes worden verrijkt door prachtige (over)belichtingen, vervagingen, trillingen van hete lucht, schaduwen van overtrekkende wolken en meer van dat soort moderne effecten. Dit resulteert in een heel mooie mix van oud en nieuw waar elke JRPG-fan meteen mee in zijn nopjes zal zijn. En datzelfde geldt eigenlijk ook wel voor de muziek. En de gameplay.

Vernieuwingen

Een grote wereldkaart, bossen, grotten, kastelen, random encounters met onzichtbare vijanden, turn-based menugevechten, ervaringspunten die je personages in level laten stijgen, herbergen waar je tegen een geringe vergoeding kunt herstellen, wapenwinkels, itemwinkels; het is allemaal nog hetzelfde als dat het een dikke dertig jaar geleden door de eerste Final Fantasy op de kaart werd gezet. Maar natuurlijk zijn er ook wat nieuwe elementen aan de gameplay-mix toegevoegd. Zo is daar een boost-systeem dat je kunt gebruiken om aanvallen te versterken, en de mogelijkheid de vijand te verdoven door hem te raken met de aanval waar hij slecht tegen bestand is.

De grootste vernieuwingen zitten 'm echter de in de 'paths' die de acht hoofdrolspelers bewandelen, en de aparte structuur die de game door de opzet met acht hoofdrolspelers heeft gekregen.

> **"Het is nu al 35 uur ouderwets-modern genieten ... en het eind is nog lang niet in zicht!"**



weetje • weetje

Octopath Traveler is gemaakt onder de bezielende leiding van Masashi Takahashi en Tomoya Asano, die eerder de uitstekende JRPG's Bravely Default en Bravely Second naar de 3DS brachten.

Het pad van de hunter

Acht hoofdrolspelers, dus. En je bent vrij te kiezen met wie je begint.

Ik kies het meisje H'aanit, dat het pad van de hunter bewandelt. Haar verhaal begint in de Woodlands, een bosrijke omgeving met wolven en monsters die ik tijdens de turn-based gevechten als gebruikelijk kan vernietigen, maar ook kan vangen om ze tijdens volgende gevechten te summonen. En zo heeft elk van de acht personages unieke skills, die je ook buiten gevechten kunt gebruiken. Mijn meisje kan bijvoorbeeld bij de meeste dorpsbewoners en andere personages in de wereld een 'provoke'-commando kiezen om haar gevangen beesten tegen dit personage te laten strijden. Handig als zo'n personage bijvoorbeeld voor de deur van een huis staat met zo'n houding van: hier kom je niet langs.



Ik kom zelf de laatste tijd nooit meer in de buurt van een begraafplaats. Op mijn leeftijd heb je zo een gast met een schep achter je aan.

Het pad van de dief

Op een relatief klein deel van de wereldkaart staan de woonplaatsen van de andere zeven personages aangegeven. Ik trek eerst zuidwaarts, naar de Cliftlands, om de dief Therion op te halen. Na de ontmoeting tussen H'aanit en Therion kan ik ervoor kiezen om hem meteen aan mijn gezelschap toe te voegen, of om eerst zijn 'hoofdstuk één' te spelen, waarin zijn achtergrond uit de doeken wordt gedaan en ik hem alvast een beetje kan opwaarderen en uitrusten voor de avonturen die hij daarna met H'aanit en de andere 'verzamelde' personages gaat beleven om de wereld te redden, of zoiets (het is tenslotte een JRPG).

Zoals je al had geraden, kan Therion zowel tijdens als buiten gevechten voorwerpen stelen.

Kleine irritaties

Inmiddels heb ik ook de andere zes personages opgehaald, hun verhalen beleefd, en ben ik al aardig in het hoofdverhaal gevorderd. Voor alle duidelijkheid, je bent vrij om met elk personage te beginnen, vrij om de andere personages wel of niet op te halen, en je kunt de speciale vaardigheden van personages overal gebruiken. Dat geeft een sterk gevoel dat je je eigen unieke reis door de game maakt, wat tot op grote hoogte ook zo is.

Sómmige ouderwetse elementen, zoals de soms wat te lange dialogen (die zijn gelukkig te skippen) en te frequente random gevechten (vooral vervelend als je een beetje verdwaald bent) vond ik weleens irritant, maar verder is het nu al 35 uur ouderwets-modern genieten ... en het eind is nog lang niet in zicht!

SCORE 88

Als liefhebber van klassieke JRPG's mag je jezelf dit avontuur niet ontzeggen. Alles wat het genre (nog steeds) interessant maakt, maar dan op smaak gebracht met wat gelikte moderne elementen en meer vrijheid dan ooit om je eigen reis te vormen.

JURJEN



Zoals het hoort bij een JRPG ben je hier wel even zoet mee. En da's geen straf!

50-80 UREN

12

BASICS

JRPG
ACQUIRE / SQUARE ENIX / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

SAMSUNG

Unreal Performance, Realized.



V-NAND SSD 970 PRO | EVO

Samsung's latest NVMe M.2 SSD

Groundbreaking performance. Superior reliability. Best-in-class capacity. Introducing the new NVMe SSD series. Powered by the latest V-NAND technology, and a newly enhanced Phoenix controller, to deliver exceptional performance.

samsung.com/ssd   samsungssd.com

SAMSUNG
V-NAND



OOK GESPEELD

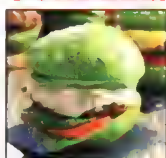
OMDAT WE OP DE E3 VEEL TE WEINIG GAMES HEBBEN BEVINGERD

PUZZELEN OP Z'N HIPSTERS



Pode draait om een rots en een ster die samen terug naar de hemel moeten, ofzoiets. Zoals je gewend bent van dit soort minimalistische hipstergames, zijn stijl en sfeer belangrijker dan daadwerkelijke gameplay. Er zitten wat innovatieve puzzels in en met z'n tweeën is Pode zeker vermakelijk, al kan ik me niet aan de indruk onttrekken dat **ontwikkelaar Henchman & Goon vooral heel goed de handleiding 'hoe maak ik een indiegame' gelezen heeft.** Mocht Pode nou 5 euro kosten, dan was dat allemaal niet zo'n probleem, maar zelfs de grootste hipster verslikt zich in zijn quinoaburger wanneer hij hoort dat dit spel gewoon € 24,99 kost.

OORDEEL:





Titel: Pode
Platform: Switch
Prijs: € 24,99

TIJDMACHINE NAAR 1986



Titel: Horizon Chase Turbo
Platform: PS4, PC
Prijs: € 15,-



Ken je dat? Dat gevoel dat je een game opstart waar je van tevoren niks over weet, hebt gezien of gelezen, maar die precies 0,0021 seconden nodig heeft om je te overtuigen? **Horizon Chase Turbo is zo'n game.** Een hommage aan arcaderacers uit grootmoeders tijd als Out Run en Top Gear, maar met genoeg eigen smoel om anno 2018 zelfs de meest veeleisende, door resolutie en framerate geobsedeerde kids te pleasen. Yep, die shit is thát good.

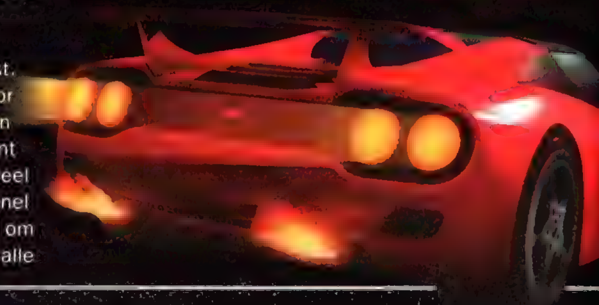
Waar moet ik beginnen? Ik denk met de melding dat dit in de basis een hele simpele arcaderacer is. Rechter-trigger is gassen, links is remmen en buiten dat er op elke track verzamelbare muntjes liggen, **wordt het niet veel ingewikkelder dan dat.** Wat overigens niet wil zeggen dat Horizon Chase Turbo niet verdomd lastig kan zijn, maar daarover straks meer.

De game bevat 25 prachtig vormgegeven bolides waarmee je over van die typische 8-/16-bit scrollende banen rijdt, alleen dan opgebouwd uit kleurrijke polygonen. Op de achtergrond de Golden Gate Bridge, Acropolis of andere landmarks van de plaats waar je je bevindt. Het zorgt voor **een unieke grafische stijl waarbij je je vingertjes echt aflikt.** Ook de soundtrack, een soort mix tussen chiptune en eurohouse, is een waar genot. Ik luister hem gewoon tijdens mijn rondje boodschappen in de Albert Heijn – geen grap.

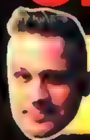




Elk van de dik 100 races is een feest. Druk het gaspedaal een seconde voor het startsein in voor een boost en hoppa, daar gaat-ie weer! Het begint nog relaxed, met banen met niet te veel bochten en hoogteverschil, maar al snel wordt het echt uitdagend – helemaal om de super trophy (eerste plaats én alle muntjes) op elke track te scoren. **Je grootste tegenstander zijn je medeweggebruikers:** bots je per ongeluk tegen hun achterkant, dan kost je dat waardevolle seconden en – op latere circuits – vaak de race. Ook het strategisch inzetten van je drie nitro-



ONTSPANNEN PUZZELEN MET PADDO'S

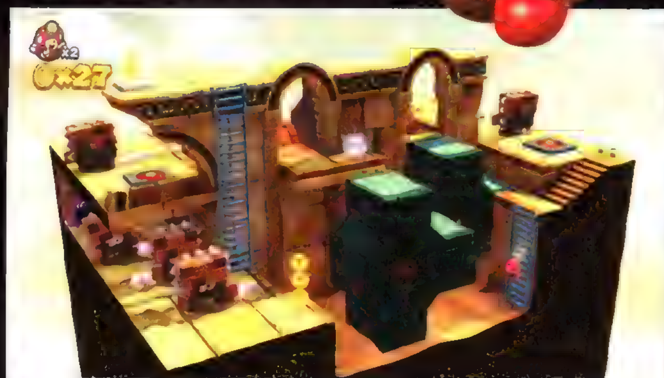


Titel: Captain Toad: Treasure Tracker
Platform: Switch, 3DS
Prijs: € 39,99

Niemand zal het je kwalijk nemen als je Captain Toad: Treasure Tracker hebt gemist. De game verscheen oorspronkelijk op de Wii U – **en wie had die console nu goed en wel in zijn of haar huis staan?** Gelukkig heeft Nintendo er een handje van de beste Wii U-games naar de Switch te porten, en zo krijgt deze vrolijke puzzelgame een tweede kans.

In Treasure Tracker verken je met Toad en Toadette compacte, kubusvormige levels gebaseerd op bekende Mario-omgevingen. Je draait het level een beetje in het rond, zoekt naar verborgen paden en schakelaars en loopt zo op je dooie gemakje naar het einde van het level, waar een ster op je wacht. **Dat klinkt simpel en dat is het eigenlijk ook wel,** ware het niet dat er in elk level drie kristallen verborgen liggen die je nodig hebt om latere levels te openen. Die kristallen vinden is de echte uitdaging, want ze zitten soms verdraaid goed verstopt.





Het levert een ontspannen avontuur op met zo'n zeventig zeer uiteenlopende levels – van een op de Donkey Kong-arcadegame gebaseerde trektocht naar de top tot griezelig schattige spookhuizen waarin je door een doolhof van deuren bijna verdwaald raakt. **Ik zeg expres bijna, want écht moeilijk wordt Treasure Tracker nooit.** Doordat er geen tijdsdruk is en in veel levels zelfs geen vijanden op de loer liggen, is dit een ideaal spel om samen met je vriend of vriendin of zelfs je kind te spelen en elkaar tips te geven.

De game heeft er ook nog eens unieke content bij gekregen: er zijn vier levels gebaseerd op werelden uit Super Mario Odyssey toegevoegd. **Door het kekke miniatuurdesign is het een waar genot New Donk City op deze manier opnieuw aan te doen.** Wel heeft Nintendo er vier levels gebaseerd op Super Mario 3D World uitgehaald, maar dat waren eigenlijk toch geen echte puzzellevels in de Wii U-versie, dus dat is geen groot gemis. Als je het origineel al hebt gespeeld, bieden de vier nieuwe levels – waar je in een halfuurtje doorheen raast – niet genoeg motivatie om nog eens 40 euro te lappen, maar iedereen die geen Wii U had, mag deze game niet missen!

SCORE:



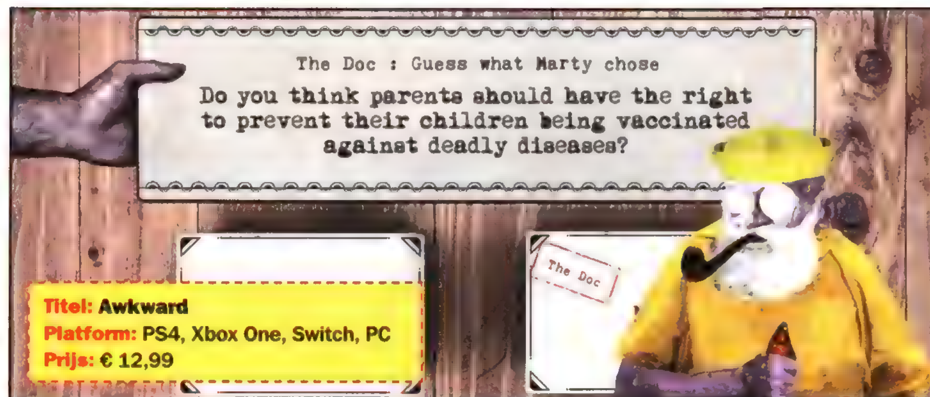


boosts kan het verschil tussen winnen en verliezen betekenen. Gelukkig is er een shitload aan unlockable upgrades, zodat je nooit met een veredeld Dafje tegenover een Ferrari staat.

Enige minpunt is eigenlijk dat Horizon Chase Turbo momenten kent die aanvoelen als een grind, omdat je nog niet genoeg punten hebt om naar de volgende track te gaan en je dus races opnieuw moet rijden. Maar ach, wanneer de basisgameplay zo leuk is, **is dat absoluut geen straf.** Dit is echt zo'n game waarbij je tegen jezelf zegt: oké, één race nog – en voor je het weet is het 4:16 's nachts. Een groter compliment kan ik Horizon Chase Turbo niet geven.

SCORE 90

'BORING' ZOU EEN BETERE TITEL ZIJN VOOR DEZE GAME



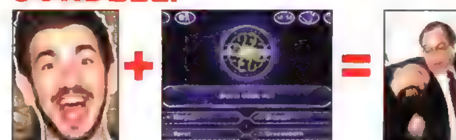
Titel: Awkward
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 12,99



Awkward zorgt voor awkward situaties. Niet door de vragen die de game stelt, maar vooral door de game zelf. Want awkward worden de vragen nooit; awkward is het vooral hoe awkwardly saai de vragen zijn. **Awkward dus, dat Awkward.**

In het kort: Awkward is een spel dat je twee opties geeft en je medespeler (te spelen met zes mensen tegelijk) moet daarna raden voor welke optie je gekozen hebt. 'Ben jij een persoon die ananas op zijn of haar pizza doet?' 'Kan je op dit moment een mop vertellen?' 'Is je partner vrienden met iemand die je niet mag?' Dat is dus een beetje het niveau van de vragen. Als het de bedoeling is dat dit een partygame moet zijn, **dan weet ik niet of ik op dat feestje langs wil komen.** Het is niet dat het een slechte game is, maar de vragen zijn te braaf en daarom zit je er maar een beetje ongeïnteresseerd en schouderophalend doorheen te klikken.

OORDEEL:

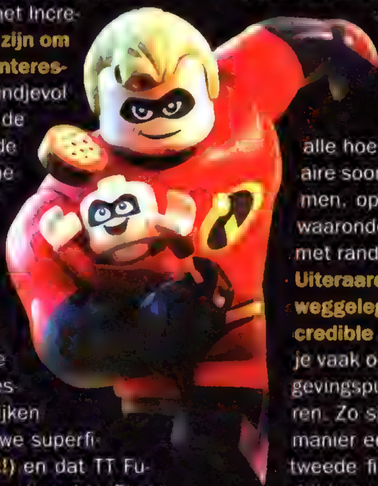


DORY REDT INCREDIBLES



Titel: **Lego The Incredibles**
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 55,-

In mijn preview van Lego The Incredibles sprak ik nog de vrees uit dat het Incredibles-universum **te klein zou zijn om een hele Lego-game lang interessant te blijven**. Want dat handjevol superhelden en -schurken uit de eerste film (de vijf leden van de Incredibles, Frozone, Syndrome en Underminer) staken toch wel wat karig af bij al die geliefde personages uit de Lego-games van Star Wars, DC en Marvel.



Toen wist ik nog niet dat de tweede film het Incredibles-universum sowieso al zou verrijken met een dik dozijn coole nieuwe superfiguren **(Screech! Voyd! Reflux!)** en dat TT Fusion ook gewoon allerlei figuren uit andere Pixar-films aan de mix van speelbare personages heeft toegevoegd.

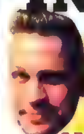
That's right, eenmaal vrijgespeeld kun je er in elke missie voor kiezen om het kwaad te bestrijden met personages als Dory uit de Nemo-films, Lightning McQueen uit Cars of Sully uit Monsters Inc. Er zijn zelfs speciale zijmissies voor dit soort niet-Incredibles-personages toegevoegd.

Tja, en dan wordt het toch wel weer interessant en zelfs verslavend om alle hoekjes van de levels (zowel van het lineaire soort als open stadsgebieden) uit te kammen, op zoek naar allerlei speciale blokken, waaronder die van het soort waarmee je zakjes met random extra personages kunt kopen. **Uiteraard zijn de hoofdrollen wel degelijk weggelegd voor de leden van de familie Incredible** en hun specifieke superkrachten, die je vaak ook moet combineren om de milde omgevingspuzzels te kraken en in levels te vorderen. Zo speelde ik me op de vertrouwde Lego-manier eerst een weg door het verhaal van de tweede film (dat kun je niet kiezen: je begint altijd met Incredibles 2), zowel in mijn eentje als co-op met een tweede speler. En daar beleefde ik eigenlijk veel meer plezier aan dan ik had verwacht, wat vooral komt door het hoger dan gebruikelijke tempo waarin omgevingen en soorten gameplay worden afgewisseld.



Na mijn eerste levels in de tweede helft van de game (waarin je dus het originele Incredibles-verhaal beleeft) begon de verwachte Lego-moeheid dan toch toe te slaan, vooral omdat de pacing dan inkakt en

IN TRILTRANCE MET LUMINES



Titel: **Lumines Remastered**
Platform: Switch, PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 14,99

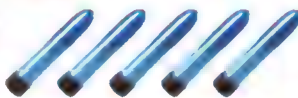
Als ik één puzzelgame tot favoriet mag benoemen, dan is het de originele Lumines wel. Ik heb jarenlang niets anders op mijn glanzende PSP gespeeld dan deze topper van Tetsuya Mizuguchi (Rez, Child of Light). Ik wil niet zeggen dat zijn games nóg beter zijn **onder invloed van bepaalde verdovende middelen** ... maar dat zijn ze dus eigenlijk wel.

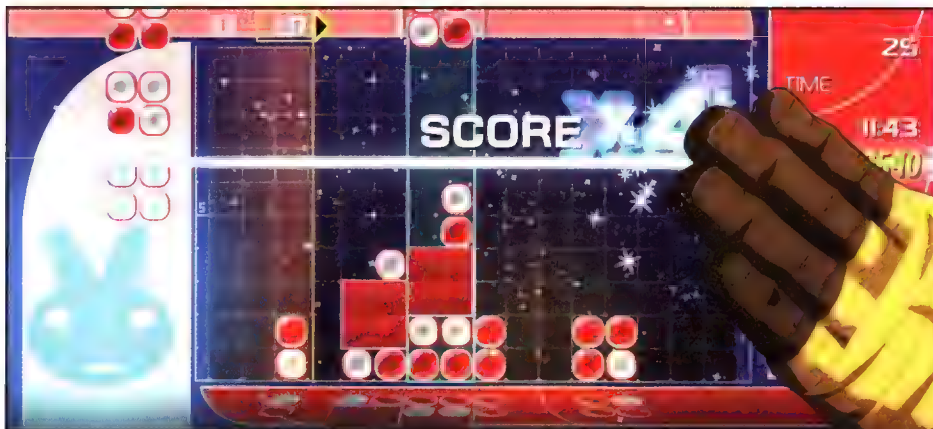
Ik sprong dan ook een gat in de lucht toen ik hoorde dat er een remaster van Lumines in aankomst was. Het concept blijft hetzelfde: **vierkante blokjes vallen – net als in Tetris – naar beneden** en bestaan uit twee verschillende kleuren. De kunst is om met de afzonderlijke kleuren weer nieuwe vierkanten te maken en het speelveld zo leeg mogelijk te houden. Dat alles met op de achtergrond opzwepende muziek, die om de zoveel tijd – samen met de vormgeving van de blokjes en het speelveld – verandert.



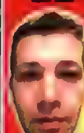
Deze remaster bevat alle toffe tracks uit het origineel (zoek op YouTube maar eens naar Mondo Grosso met Shinin') en voegt daar enkele modi uit latere delen aan toe. Op PS4 en Xbox One draait het spel in een duizelingwekkende 4K-resolutie en op de Switch is Lumines natuurlijk automatisch overal te spelen. Maar deze versie heeft nog een unieke feature: je kunt maximaal acht Joy-Con-controllers aansluiten en **die op en in diverse lichaamsdelen leggen en steken** om zo in een extatische triltrance te komen. Wel voorzichtig doen, hé?

SCORE:





OOK GESPEELD, ZODAT JIJ DAT NIET MEER HOEFT TE DOEN



Titel: **Shaq Fu: A Legend Reborn**
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 19,99

Weet jij nog wat je 24 jaar geleden deed? Hopelijk was dat niet het spelen van de originele Shaq Fu, want als ik mijn voorgangers moet geloven, [illegible]. Zo erg kennelijk dat de ontwikkelaar van A Legend Reborn dacht: laten we dat eens effe beter doen! En dat is ze gelukt – net aan dan.

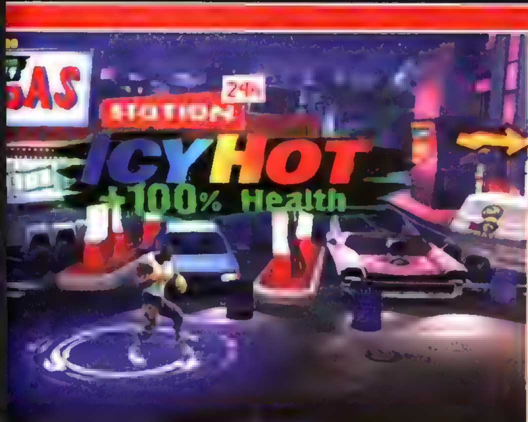
De game bestaat uit zes levels en speel je door links te beginnen en je een weg naar rechts te buttonbashen, totdat je een of andere eindbaas tegenkomt. A Legend Reborn gaat niet verder waar het origineel ophoudt, maar probeert je een nieuw verhaal te vertellen [illegible]. Baby-Shaq strandt in China en wordt door een





daardoor het algehele gevoel van zinloos formulewerk de overhand krijgt – zeker als je laatst verdiende zakje de zevende versie van Mr. Fantastic blijkt te bevatten. Maar ja, misschien dat het volgende zakje wel weer zo'n cool Pixar-poppetje als Woody (Toy Story) of Bing Bong (Inside Out) oplevert. Als een wortel bungelt de belofte voor mijn neus, en ik blijf happen.

OORDEEL:
Leuker dan verwacht, maar niet Incredible.



alleenstaande moeder grootgebracht in een klein dorpje. Dat dorpje wordt echter aangevallen en jij mag het dus op een meppen zetten.

En meppen is wat je 90 procent van de game doet. Verwacht overigens niet dat er enige skills vereist zijn; je kunt het met één hand doen **en met de andere hand een kopje koffie zetten ofzo.** De moves die je met je ene hand uit de controller perst, zijn niet heel spannend. En het zijn er ook niet zo veel. Je probeert eigenlijk uit pure frustratie zo snel mogelijk naar de andere kant van het level te komen, waar dan een eindbaas op je staat te wachten. Ook deze eindbazen zijn allesbehalve uitdagend, dus wat blijft er dan over? Nou, je speelt dus met Shaquille O'Neal – je weet wel, die hele grote basketballer ... mocht je dat leuk vinden.

Voor de rest valt er niet zoveel meer over deze game te vertellen, alleen **dat je blij mag zijn dat ik deze titel voor je heb gespeeld,** zodat je dat zelf in ieder geval niet meer hoeft te doen.

SCORE 54

MOTORISCH GESTOORD



Titel: MotoGP 18
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 52,99



Nee, zo vet als de Formule 1 is MotoGP niet. Daarvoor mist het de uitstraling, technologische ontwikkeling en pure klasse van het F1-circus. Toch heb ik een zwak voor die opgevoerde brommers, en ook de **MotoGP-games zijn altijd prima te pruimen.** Ze worden al jaren ontwikkeld door Milestone, maar helaas lijkt er (door gebrek aan concurrentie?) bij de Italiaanse developer toch wat laksheid in geslopen. MotoGP 18 is namelijk een stap terug ten opzichte van vorige delen. En dat terwijl er met de Unreal 4-engine toch echt een nieuw motorblok is gebruikt!

Ergernis nummer 1: de laadtijden. Voor m'n gevoel zit je voor elke race vijf minuten naar een langzaam vollopende balk te kijken. Aan de graphics kan het niet liggen, want die zijn van PlayStation 3,5-kwaliteit. In de introfilmpjes waarin de circuits worden geshowd, **zijn textures vaak maar half ingeladen** en kijk je naar reclameborden waarop in 5 à 6 wazige pixels 'Repsol' of 'DHL' moet staan. Blegh.

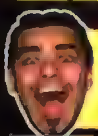
Ergernis nummer 2: ondanks de grotere nadruk op esports is online multiplayer een zooitje. Errors, time-outs, disconnects: ik heb ze allemaal langs zien komen, en da's anno 2018 onacceptabel. Ergernis nummer 3: weinig tot geen vernieuwing. MotoGP 18 kent weer de bekende bare-bones carrièremode waarin je je een weg naar de top baant. Leuk, maar vergeleken met games als F1 en Forza erg beperkt. Ook de actie op de baan is weinig spectaculair. **Baan-marshalls en publiek gedragen zich als robots**, en zelfs je medecoureurs geven geen krimp als je tegen ze aanbotst.

Zonde, want het racen op zich werkt best lekker. De wisselwerking tussen motor en rijder is goed in balans en zoals altijd heeft Milestone genoeg optionele tweaks geïmplementeerd om zowel casuals als cracks te pleasen. Ach ja, gelukkig hebben we de Formule Max nog.

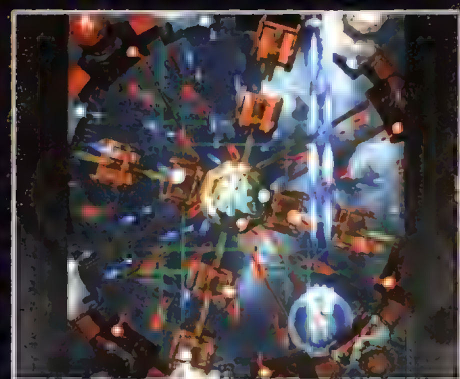
OORDEEL:



SOMS IS HET LEVEN GEWOON LEKKER ZWART-WIT



Titel: Ikaruga
Platform: Switch
Prijs: € 14,99



Waarom Ikaruga het hoogtepunt van z'n genre is? Omdat het, voor een shmup, extreem gelaagd is, en wel dankzij één simpele toevoeging: polariteit. Je kunt tijdens het vliegen en schieten namelijk wisselen tussen zwart en wit, en de hele game is om dit gegeven heen gebouwd. Ben je wit? Dan kun je witte kogels absorberen en richt je extra schade aan bij zwarte vijanden, en vice versa. Hierdoor wordt de bullet-hell-actie bijna een soort puzzel waarbij weten wanneer te schakelen belangrijker is dan het über-nauwkeurig manoeuvreren van je schip. Ook beloont dit riskant spelen: de tegenovergestelde kleur kiezen laat je meer schade doen, **maar maakt je ook kwetsbaar.** En dan heb ik het nog niet eens gehad over het combosysteem, waarbij het vernietigen van drie vijanden met dezelfde kleur je punten vermenigvuldigt, et cetera, enzovoorts. Zoveel opties. Zoveel diepgang. Zoveel uitdaging. En gelukkig ook zo ontzettend verslavend.

Ikaruga is een behoorlijk oude game die ik voor de eerste keer op de GameCube heb gespeeld, maar waarvan ik ontiegelijk blij ben dat ie naar de Switch is gekomen. En ja, voornamelijk omdat 'Switch-versie' automatisch ook 'handheld-versie' betekent, ja. Maar ook omdat je 'm op de Switch gemakkelijk kunt spelen zoals het 'de bedoeling' was: **verticaal, door het schermpje een kwartslag te kantelen.** En ja, je hebt daar een stand voor nodig, maar dat is makkelijk zelf in elkaar te knutselen. Hoe dan ook, haal Ikaruga als je een Switch hebt en niet vies bent van een beetje uitdaging. Anders word ik boos op je.

OORDEEL:
De beste shmup ooit gemaakt. Wat denk je zélf dat de score is?!



ESPORTS UPDATE



Komende maand is er eentje om te smullen voor esport-liefhebbers. Op het programma staan bijvoorbeeld The International 2018 met nu al een prijzenpot van 15 miljoen dollar, de seizoensontknoping van de Overwatch League en het vechttoernooi EVO. Verder is er afgelopen maand ook genoeg gebeurd, maar dat kun je hieronder allemaal checken.

• Wellicht een understatement, maar **Jos 'Violent-Panda' van Meurs** is best goed in Rocket League. Afgelopen maand won hij voor de tweede keer op rij het wereldkampioenschap. In een retespannende finale won Team Dignitas van het Amerikaanse NRG Esports. In april werd Team Dignitas, toen nog onder de naam Gale Force eSports, Europees kampioen, terwijl ViolentPanda samen met zijn teamgenoten **Alexandre 'Kaydop' Courant** en **Pierre 'TurboPolsa' Silfver** ook in december het wereldkampioenschap wonnen. Door al deze prijzen hebben de drie heren afgelopen jaar zo'n 275.000 dollar bij elkaar gespeeld.





• Als het aan **Reggie Fils-Aime** van Nintendo Amerika ligt, komen we binnenkort wellicht Super Smash Bros. op de **Olympische Spelen** tegen! Sinds enkele jaren lopen er gesprekken tussen het Olympisch Comité en grote namen binnen de esports-wereld, en Super Smash Bros. zou een van de titels zijn die kans maakt een Olympisch onderdeel te worden. Reggie zelf ziet het dus ook wel zitten en hoopt dat Mario en z'n vrienden een kans krijgen tijdens het grootste sportfestijn ter wereld.

• Het Chinese Overwatch League-team **Shanghai Dragons** heeft in het eerste seizoen van de competitie al meteen een internationaal record te pakken. De tamme draken kregen het namelijk voor elkaar **álle veertig de wedstrijden** te verliezen, en nog nooit is er in de professionele sport zo'n slechte prestatie geleverd. Wie aan de andere kant van de ranglijst (bovenaan dus) eindigt en een miljoen dollar mee naar huis neemt, krijgen we later deze maand te weten.



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

DOTA 2
15-25 augustus: The International $15.000.000

LEAGUE OF LEGENDS
15 juni - 18 augustus: League of Legends Championship Series

OVERWATCH
11-21 juli: Overwatch League Season 1 Playoffs
27-28 juli: Overwatch League Season 1 Finals $1.700.000

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
21-27 juli: ELEAGUE CS:GO Premier 2018 $1.000.000

STARCRAFT 2
4 juli - 16 september: Global StarCraft 2 League Season 3 $160.000

FIFA 2018
3-5 augustus: FIFA eWorld Cup 2018

OVERIGE
3-5 augustus: EVO Championship Series



"Season 6 next?"



@DigViolentPanda

Jos is misschien wel de beste Rocket League-speler aller tijden, en zijn honger om te winnen lijkt nog lang niet gestild



"Happy to represent Team Netherlands again in this years HGG!"



@G2Thijs

Vorig jaar behaalde Nederland de kwartfinale van de Hearthstone Global Games dit jaar hopelijk nog beter Thijs 'ThijsNL' Molendijk, Louis 'Mitsuhide' Bremers, Tyler 'Tyler' Hoang Nguyen en Mathijs 'Theo' Liefink lijken er in elk geval klaar voor

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Welke Nederlander won afgelopen maand voor de tweede keer op rij het wereldkampioenschap Rocket League?**
A) Michiel 'RhinoKiller' Willebrands.
B) Stefan 'MokerMonkey' Vermeulen.
C) Jos 'ViolentPanda' van Meurs.

2 **Welke PU-medewerker was zo slim om een stekkerblok mee te nemen naar Los Angeles?**
A) Wouter.
B) Matthijs.
C) Florian.

3 **Hoeveel calorieën werkte Florian in één maaltijd naar binnen bij Denny's Diner?**
A) Ongeveer 2600.
B) Een slordige 3000.
C) Om en nabij de 4258.

4 **Waarom was Wouter zo over de zeik toen we eenmaal aan de terugreis naar Nederland begonnen?**
A) Omdat er alleen maar kokend water uit de douche kwam.
B) Gewoon, de leven, jeweettog ...
C) Omdat dingen.

5 **Wat zijn de twee games die onze uitgever Martijn Kollau als laatste nog veel heeft gespeeld?**
A) Pong en Ms. Pac-Man.
B) Ratchet & Clank en Tony Hawk's Pro Skater.
C) LittleBigPlanet en Kelly Slater's Pro Surfer.

6 **Van wie verliest het Nederlands Elftal in ons eigen WK?**
A) Van Duitsland.
B) Van Brazilië.
C) Van Senegal.

PRIJSVRAAG RUBRIEK

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DIT VETTE PAKKET VAN THE CREW 2, BESTAANDE UIT EEN BASEBALLJACK, EEN CAP ÉN EEN POSTER!

PU 297 LIGT 18 SEPTEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

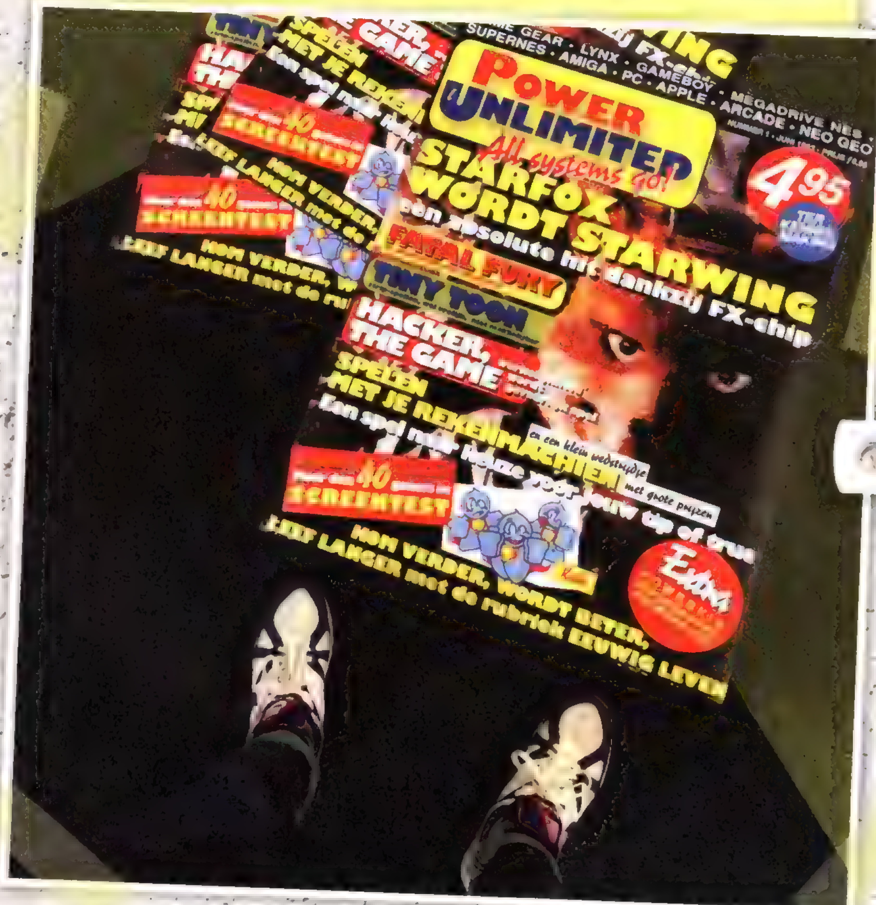
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ZIE JE WIE ER GEWONNEN HEEFT MET ARMPJE-DRUKKEN VOOR DE REVIEW VAN SPIDER-MAN
- WORDT FIFA 19 UITVOERIG BEVINGERD
- KRIJGT PES 2019 BOVENDIEN OOK NOG EEN CIJFER
- HOPEN WE HAPPY FEW UITGESPEELD TE HEBBEN
- HEBBEN WE MINSTENS 648 DUITSE WORSTEN GEGETEN OP GAMESCOM
- HEBBEN WE EEN TIJDJE ONDER DE BRIEVENBUS GEKAMPEERD OM DE REVIEW VAN SHADOW OF THE TOMB RAIDER OP TIJD BIJ JE JE KRIJGEN

* ALLES ONDER VOORBEHOUD, UITERAARD *

PU XL?!

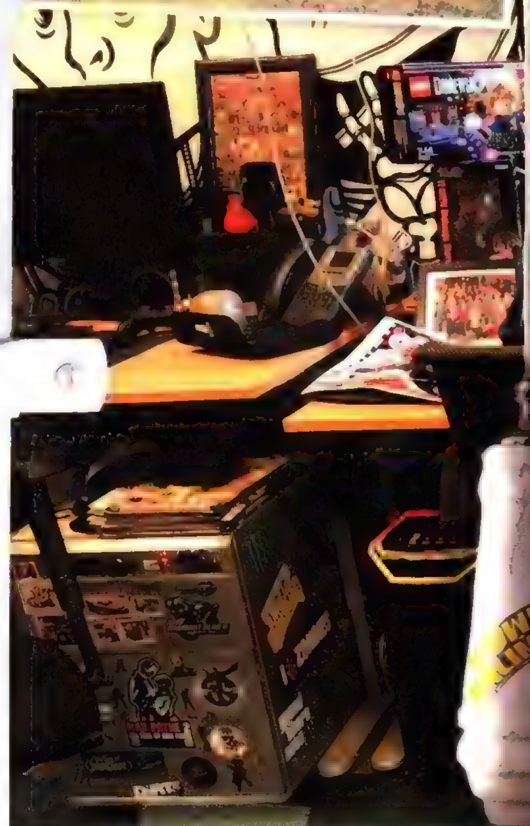
"PU krijgt vanaf volgend jaar een nieuw formaat (of ik heb hele kleine voeten)", aldus opperhoofd Martin in een mail aan de redactie. Abonnees van het eerste uur zien natuurlijk meteen dat dit de cover van het állereerste nummer van Power Unlimited ooit is. Die hebben we voor ons 25-jarig bestaan binnenkort namelijk 'larger than life' laten afdrukken. Vééét!



LEKKER HANGEN

Zoals jullie wellicht weten, woont Ed aan het water en heeft hij aan de achterkant van zijn huis z'n eigen sloepje liggen. Maar – en dat zal jullie verrassen – Eds huis heeft ook een voorkant! En ook die is spectaculair, want onder het keukenraam heeft een kleine vleermuis een heuse hangplek voor zichzelf gecreëerd. En wat doet een dierenliefhebber die ook nog eens fan van Batman is? Lekker laten hangen die gast!





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





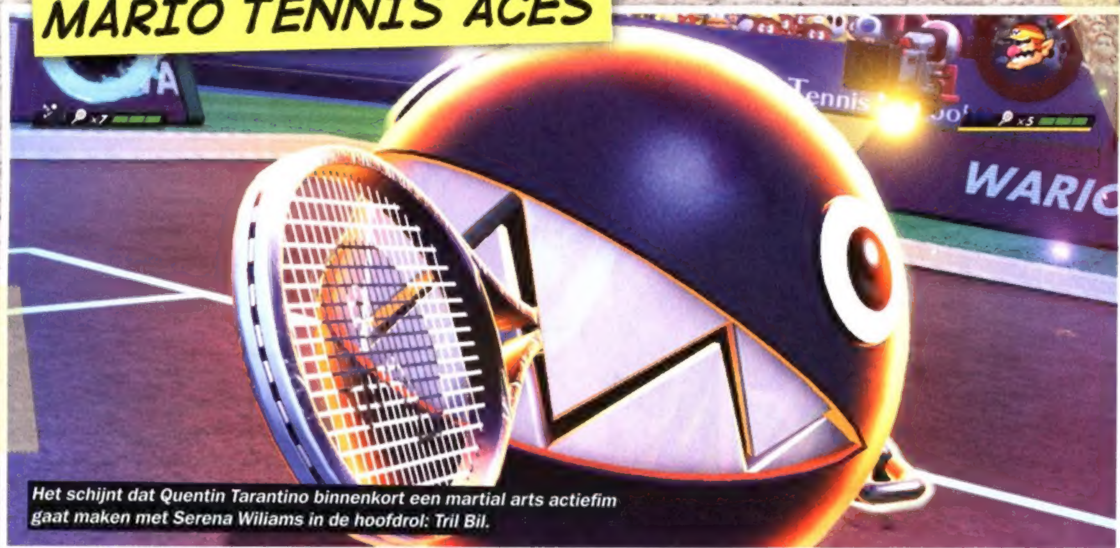
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

MARIO TENNIS ACES



Het schijnt dat Quentin Tarantino binnenkort een martial arts actiefim gaat maken met Serena Wiliams in de hoofdrol: Tril Bil.

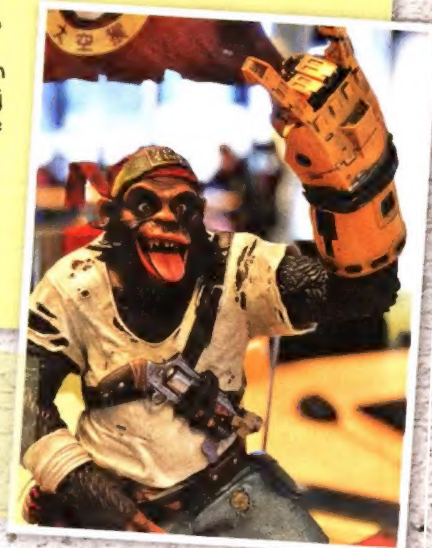


TAPASPARTOUT

Onze Ed was afgelopen maand in Spanje op vakantie en naar eigen zeggen genoot hij met volle teugen van de prachtige steden en de ongerepte natuur in Andalusië (saaie shit, dus).
Nu is onze eindbaas een enorme liefhebber van tapas, dus dat was 's avonds elke dag patatas bravas, croquetas en jamon iberico happen geblazen. Maar toen na een dag of twaalf voor de zoveelste keer een bordje pescaíto frito werd opgediend, kreeg zelfs onze eindbaas een beetje dat been there, done that-gevoel. Déjà vu, zou je haast zeggen als het in Frankrijk was geweest ...

KOSTBARE AAP

Onze collega Lucas van Gamer.nl is al sinds de eerste Beyond Good and Evil superfan. Hij wordt dan ook helemaal week in de knietjes als hij unieke merchandise van de serie ontdekt, zoals deze limited edition statue van Knox, de chimpansee van het Space Monkey Program. Hij zag hem tijdens de E3 ergens online voorbij komen, en bij Ubisoft stond het 72 cm hoge pronkstuk bovendien in een vitrine op de booth. Die moest hij dus hebben! Alleen ... het beeldje had een prijskaartje van 750 dollar! Na veel wikken en wegen is Lucas toch overstag gegaan, waardoor het gevaarte nu op zijn bureau staat te shinen. We zijn allemaal zo jaloers als een aap!





HOE IS HET MET ONZE PLANT? (5)

Onze oplettende lezers weten dat dit stukje tekst ook het einde van onze tijd met Sergio inluidt. Zes maanden hebben we lief en leed gedeeld met onze favoriete vingerplant (oké, dat is het niet, maar het allitereert zo lekker), en hoewel hij hier frisser binnenkwam dan dat hij nu oogt, is het ons gelukt onze Powerplant al die tijd in leven te houden (een shot koude espresso op z'n tijd doet blijkbaar wonderen). En kijk nu toch eens, wat een ontroerende foto: Wouter die zijn arm vaderlijk om Sergio's tengere schouders slaat en hem zijn eerste stapjes op het grote boze internet laat zetten (niet lang daarna betrapten we Sergio trouwens toen ie stiekem natuurfilmpjes zat te kijken; de viespeuk!). Ja mensen, we gaan onze groene gebladerde vriend nog missen ...
Maar nu is het dus tijd om onze goudvis te claimen! De directie laat het bij gebrek aan vertrouwen helaas nog even afweten, dus misschien is er wel iemand die ons een goudvis wil doneren. Kom je hem dan gezellig even langsbrengen? Wij zorgen dat de fristi koud staat!

FRAMEDROP

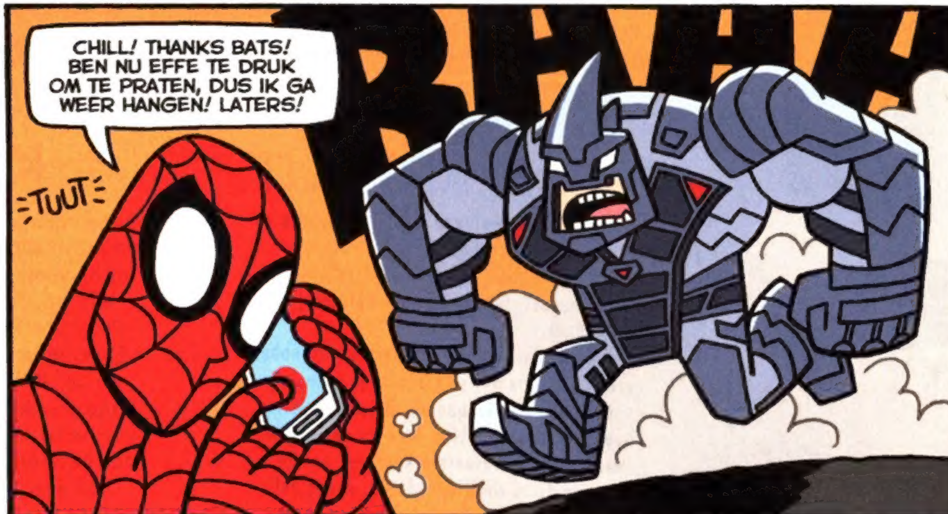
JORDI PETERS























msi





LIGHT 'EM UP

GE Raider RGB



MYSTIC LIGHT

Gaming Keyboard by steelseries PER KEY RGB



DRAGON CENTER

| INTEL® CORE™ i7 PROCESSOR | WINDOWS 10 HOME | GEFORCE® GTX 1070 / GTX 1060 |
| MYSTICLIGHT CUSTOMIZABLE RGB LED | RGB PER-KEY KEYBOARD BY STEELSERIES | ALL NEW DRAGON CENTER WITH EXCLUSIVE GAMING MODE |

WHERE TO BUY

MSI.COM

bol.com

*Performance result may vary on different configuration. Product features and specifications may vary by model.

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.

TRUE GAMING

JOIN THE PRO SQUAD!



G-MASTER™
#MONITORS4GAMERS
by iiyama

RED EAGLE™

GB2560HSU



Panel	TN LED 1920 x 1080
Response time	1 ms, 144Hz, FreeSync™
Features	OverDrive, Black Tuner, Blue Light Reducer, Predefined and Custom Gaming Modes
Inputs	HDMI, DisplayPort, USB
Audio	speakers and headphone connector
Height adjustment	13 cm
Design	edge-to-edge, height adjustable stand with PIVOT



Award Winner



gmaster.iiyama.com